video ZAP!
games
SPECIALE CONVERSIONI:
P47 THUNDERBOLT
SPACE HARRIER 2
BLACK TIGER
MEDAGLIA D'ORO A
FERRARI FORMULA 1
TURRICAN
Aprile 1990 - Anno IV Numero 44 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

Moonshadow

C64
cass. £. 18.000
disco £. 21.000

Dutch and Dutch

iDEa

Distribuito da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

G.P. TENNIS®
MANAGER

Prezzi al pubblico consigliati:
Amiga: L. 39.000
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
L. 25.000 (disco)
Atari ST: L. 39.000
Pc IBM: L. 39.000
(5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori negozi le versioni C.64 e Amiga

Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.
Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- stratosferico manager strategico
- velocissimo arcade/action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.

SIMULMONDO®
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

the 16-BIT GAMES machine

ELVIRA: Mistress of Darkness

DRAGON'S LAIR II°: Escape from Singe's Castle

BOMBER BOB: L'Italia alla riscossa

TURRICAN

In edicola ai primi del mese

TGM mette K.O. !!!

SommariO

Here Again

7 EDITORIALE
Due parole, tanto per gradire...

34 GLI 'ECONOMICI'
Per le tasche più leggere... i ricordi!

38 AGGIORNAMENTI
Questa volta tocca allo Speccy

42 COMPILATION
Tanto per non perdere l'abitudine

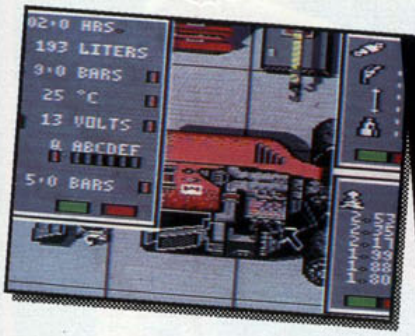
47 TOP SECRET
Cambio di guardia... arrivano i BBros

72 POSTA
Posta tosta per tutti i gusti...

Una tantum

09 PREVIEWS
Nuovo look... nuovi titoli!

56 GIOCHI 'SERI'
E riecco i famosi 'giochi per pensare'



Play 'em!

12 TURRICAN
La Medaglia d'Oro di Aprile non è un Pesce... promesso!!!

14 P47 Thunderbolt
Sopra mari di nubi al tramonto...

16 BLACK TIGER
La tigre che sbranò la sua immagine a sedici bit...

18 PIPEMANIA
Ve ne importa un tubo?

20 ROCK'N'ROLL
Niente a che vedere con Presley...

24 BLUE ANGELS
Dalle robottine agli aerei in 30 giorni

26 WEIRD DREAMS
Quando l'incubo è più reale del risveglio

28 SPACE HARRIER 2
Riuscirete a cavalcare il drago?

30 FERRARI F1
Omaggio alla buonanima dell'Ing.re

32 MOON SHADOW
Un gioco caldo 'patriottico'...

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Giorgio Baratto **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino
Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram,
Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

FREE
VENDETTA 12:42 WATCH OFFER
LIMITED EDITION

VENDETTA

SYSTEM.3

La missione...I migliori prodotti originali...STOP

L'obiettivo...Preparare i giocatori a vivere un'esperienza senza precedenti...STOP

Il risultato possibile...Qualcosa di fantastico, eccezionale, accattivante...STOP

E' VENUTO IL TEMPO DI PAGARE

Screenshots C64

S Y S T E M · 3

LEADER DISTRIBUZIONE VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

EDITORIALE

Anno 5 - Numero 44

Cosa succede ?

Strane cose stanno accadendo nel mondo degli otto bit... cose positive, però!
Dopo uno stato di 'coma apparente' l'universo ottobittiano è stato miracolosamente e inaspettatamente riportato alla vitalità grazie all'RCP di Turricane, di Ferrari Formula 1 e Pipemania, che gli ha trasfuso nuovo vigore lasciando persino noi — ottimistica redazione di Zzap! — nello sbigottimento più totale...
Il motivo del nostro stupore è presto spiegato: ad aver riportato sul podio i nostri amati computer non sono stati giochi dal 'concept' innovativo, bensì versioni di temi già sfruttati — apparentemente in modo esaustivo — in passato. Turricane rappresenta lo spirito genuino degli shoot'em up, con la sua ultraviolenza digitale, il 'betroider' per un'azione tutta-distruzione-totale, le armi-bonus e situazioni da incubo. Pipemania è il più classico dei rompicapo digitali: il classico videogame creato per far impazzire anche i giocatori più in gamba. Ferrari Formula 1 non ha bisogno di commenti: oltre che un 'vero' gioco di corse automobilistiche, è una conversione 'verso il basso' — ovvero dai sedici agli otto bit. E questo significa molto, se ci pensate, anche e soprattutto perché si tratta di una conversione realizzata in modo professionale (non come molte di quelle apparse ultimamente, programmate giusto perché il titolo aveva 'tirato' le vendite nel mercato 16-bit, e poi realizzate da cani sugli 8-bit).
E i buoni prodotti non si vedono solo sul C64: la conversione di Tusker per Spectrum è un altro buon esempio di professionalità dei programmatori, e se vi prendete la briga di leggere le preview (tra l'altro 'ridotte' per problemi di spazio, e quindi parziali come anticipazione) scoprirete altre belle sorprese.
Insomma, per quest'anno nessun Pesce d'Aprile (quello dell'anno scorso aveva proprio le maiuscole, eh?) ma una scrollatina alla polvere che da un po' di tempo aveva iniziato a ricoprire i vostri computer e i nostri 'bollini qualità'.
Ad maiora...

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64

1943 (budg)	[cass. L. 7.500]	35
BIONIC COMMANDOS (budg/MA)	[cass. L. 7.500]	34
BLACK TIGER	[c/d L. 18.000]	16
BLUE ANGELS	[c/d L. 20/22.000]	24
FERRARI F.1 (M.O.)	[c/d L. 24/29.000]	30
G.P. SIMULATOR II (budg)	[cass. L. 7.500]	40
HERCULES (budg)	[cass. L. 7.500]	41
MOON SHADOW (G.C.)	[c/d L. 18/21.000]	60
MOUNTAIN BIKE (budg)	[cass. L. 7.500]	37
P47 THUNDERBOLT	[c/d L. 18/25.000]	14
PANZER BATTLES	[c/d L. 45.000]	56
PASSING SHOT	[disco L. 18.000]	28
PIPEMANIA (GC)	[c/d L. N.D.]	18
ROCK'N'ROLL	[c/d L. 15.000]	20
SENTINEL WORLDS I	[c/d L. 39.000]	60
SPACE HARRIER II	[c/d L. 15.000]	28
THE BIZ (compilation)	[c/d L. 29/39.000]	42
TURRICAN (MO)	[c/d L. N.D.]	12
WEIRD DREAMS	[c/d L. 18/25.000]	26
WORLD SOCCER (budg)	[cass. L. 7.500]	36

ATARI XE/XL

WORLD SOCCER (budg)	[cass. L. 7.500]	36

SPECTRUM

PASSING SHOT	[cassetta L. 18.000]	38
TUSKER (GC)	[cass. L. 18.000]	39

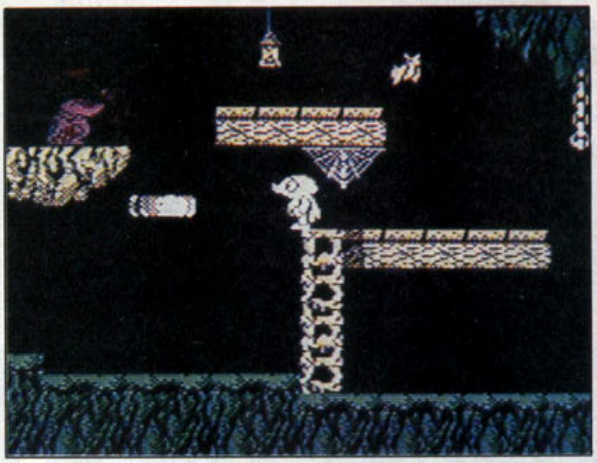
[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

DISTRIBUITO in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

THE PREVIEWS

GREMLIN

Lo sapevate che la famosa star dei videogame, Monty Mole, possiede un'isola tropicale? Ora lo sapete, ma dovete anche sapere che cosa è accaduto tempo fa: mentre se ne stava tutto beato a prendere la tintarella, il nostro talpone ha ricevuto la visita degli alieni, i quali lo hanno convinto (diciamo costretto...) a intraprendere una missione quasi suicida.



Naturalmente non potevano mandarlo così com'è (se qualcuno non lo ricordasse, il caro Monty ha intrapreso solo missioni di lieve impegno: Monty on the Run, Aufwiedersehen Monty) e allora gli hanno regalato il 'calcione spaziale' (famosa arma segreta finora esclusiva di Goldrake e Mazinger), delle bombe e un laser con munizioni.

Quale difficile obiettivo poteva mai richiedere un simile armamento? Eh, adesso ve lo dico: penetrare in un vasto mondo sotterraneo e combattere contro i suoi malefici guardiani per poi raccogliere i loro immensi tesori (che originali, questi alieni, eh?)!

Per fortuna la vecchia talpa dovrebbe trovarsi a suo agio, dato che l'ambiente in cui dovrà muoversi sarà composto da piattaforme, scale, pavimenti bizzarri e roba simile. La cosa strana è che questi 'mondi' sono organizzati in modo da rappresentare situazioni terrestri tipiche: il primo contiene elementi 'orientali', come ninja, geishe, scimmie e cani feroci, con un enorme drago in fondo al livello; il secondo avrà come guardiano un verme gigante e sarà disseminato di feroci creature del sottosuolo; il terzo sarà un mondo polare con pinguini assassini, orsi bianchi e un cono gelato come guardiano di fine livello (non sto scherzando); infine Monty dovrà attraversare una foresta amazzonica piena di zanzare, rane, alligatori e serpenti, e in fondo ad essa ci sarà ad attenderlo un mitologico albero-mostro capace di stritolarlo come un supplì di riso...

Beh, cosa dire in un simile frangente? Bentornato, Monty!

Digital Dynamite

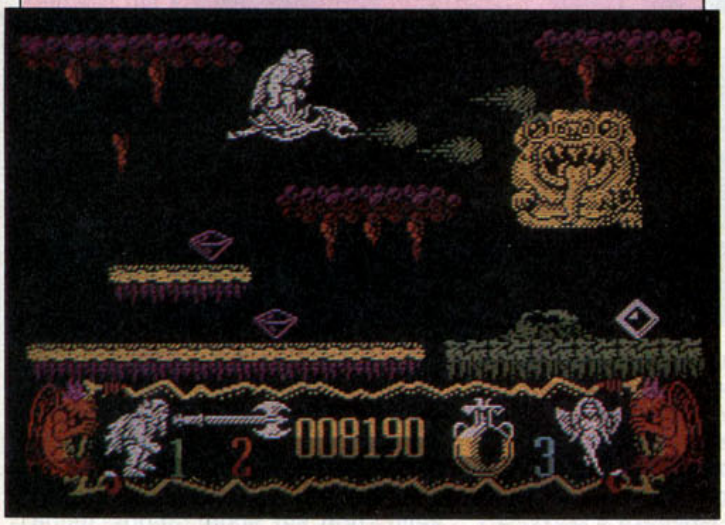
Questa è nuova (seee, dopo 4th Dimension, comunque): una compilation di giochi mai usciti: si chiama GEMS, e raccoglie quattro giochi per C64 e il più famoso demo musicale dedicato a questa macchina, il leggendario "Money!".

I giochi comprendono Stratagos (un gioco in cui lotterete contro strettissimi limiti di tempo), Citadel Of Corruption (questo dedicato alla redazione di Zz... ah, no, si tratta di un'avventura grafica), Castle Boy (un arcade nel quale lotterete contro fantasmi e zombie per liberare il vostro maestro) e Starbust, uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale con i soliti problemi di fine livello.

La cosa inconsueta è che questa compilation — il cui prezzo dovrebbe essere abbastanza basso, tra l'altro — sarà inizialmente venduta solo per posta... ma non disperate ancora, chissà che in Italia qualcuno non si decida a importarla.

HEWSON

Lo so, c'è ancora qualcuno che non ha finito Stormlord (ma li leggete, i nostri TIPS?) — però la Hewson non poteva aspettare ancora, per cui beccatevi il seguito, che si nasconderà sotto il nome di DELIVERANCE.
Anche stavolta gli artefici sono Raf Cecco e Nick Jones, e la data è stata fissata per Aprile: qualcosa sulla trama? Pensate solo che stavolta il nostro simpatico amico inizia la sua missione nientepocodimenoché all'Inferno!!! (sotto)

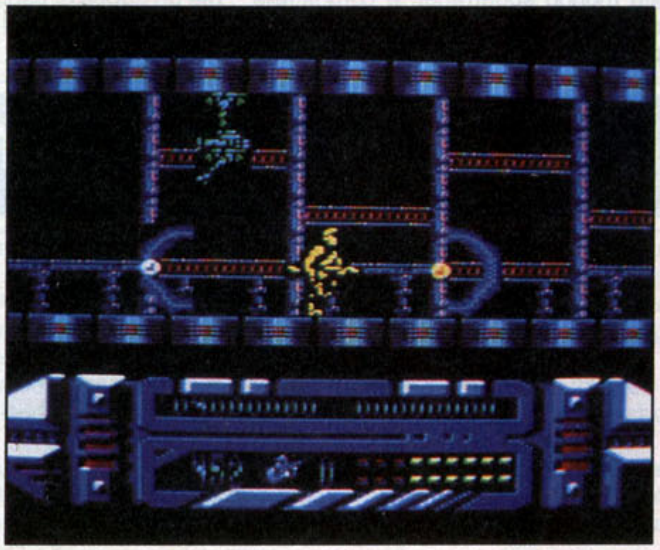


TITUS

Avete letto su TGM la recensione di Knight Force? Ah, non leggete TGM... male! Fate male! (Niente di personale, eh?) Comunque questo gioco, apparso da tempo sui tre maggiori formati a sedici bit, sta per apparire anche sui fratellini minori. Se volete accettare la missione sappiate che vestirete i (pesanti) panni del Cavaliere del Tuono viaggiando attraverso lo spazio e il tempo per salvare... indovinate un po'... su, non è difficile... ma sì, una principessa!!! Che perspicacia! Che acume! Che fantasia, eh? I livelli sono ben venticinque e le zone temporali da attraversare sono cinque, con avversari di tutti i generi: gnomi, scheletri, anatre e draghi... avrete di che divertirvi, insomma. (qui sotto)

DINAMIC

Se parliamo di Dinamic parliamo di guerra, e stavolta i militari creati dalla casa di software spagnola combattono nello spazio: Astro Marine Corps è infatti il titolo del nuovo gioco, con più di 25 personaggi da guidare in missioni mozzafiato contro i potentissimi Deathbringers... caricaaa! (sinistra)



ACTIVISION

Qualcuno in sala conosce il coin-op Ninja Spirits? Vedo molte mani alzate, bene, bene... allora vi farà piacere sentire che il nostro carissimo Chris Butler ne sta curando la conversione per C64 e che la Activision gli ha imposto — mitra alla mano — di finirlo entro Marzo/Aprile. Tempi duri, per i programmatori in gamba...

Horror-soft (S.C.)

Cosa succede se incrociate Gina Lollobrigida e Vampirella? Ammazza, che bell'incrocio: si tratta della voluttuosa e tenebrosa Elvira, che un necrofilo come Giorgio sposerebbe senza indugi... scherzi a parte, Elvira la conoscerete senz'altro (se sperate che ve la presenti io, state freschi!) — è persino apparsa in uno dei telefilm di Starsky & Hutch, dei CHIPS (ahio!) e di Professione Pericolo... e pensare che mio fratello se li sciroppa tutti, 'sti robi!

La storia che sta dietro al gioco che vede cole protagonista questa morazza dello spettacolo americano (il cui vero nome e Cassandra Peterson) è abbastanza originale e simpatica, e dovrebbe fornire uno spunto interessante per il gioco: tutto ha inizio quando la giovane Elvira 'riporta in vita', involontariamente, lo spirito di una sua antenata 'maledetta' per aver utilizzato il suo castello a scopi turistici, organizzando dei 'weekend del terrore'.

Questa sua ava, la Regina Emelda (tipica espressione cinese per indicare che una pietanza non è buona... non ho resistito, scusatemi; NdDE), aveva assoldato sei fedeli servitori affinché conservassero altrettante chiavi che — usate assieme — le avrebbero permesso, una volta ritornata dal mondo delle ombre, di aprire lo scrigno in cui è conservata la Pergamena del Potere Spirituale: il possesso di tale pergamena avrebbe significato per lei il comando di tutti gli spiriti dell'Ade e il conseguente dominio sul mondo.

Elvira non ha altra scelta che assumere uno dei più qualificati Acchiappafantasmi della zona (chi te lo ha fatto fare di mettere quell'annuncio?), che poi in fondo non ha mai visto uno spettro in vita sua... ed ecco che viene fuori il gioco, un'avventura horror dove la tastiera non viene affatto utilizzata.

Lo schermo di gioco è diviso in una finestra grafica dove viene visualizzata la scena corrente con screen diversi per ogni locazione e persino particolari animati, un pannello dotato di icone per il controllo direzionale dei movimenti e altri comandi classici come l'inventario, l'elenco degli oggetti presenti nella scena corrente e un sistema di selezione delle armi, un altro pannello per il controllo degli oggetti, una tabella con le icone di quelli posseduti e una per lo status del protagonista (forza, astuzia, esperienza, etc.).

Non vi riveliamo nient'altro — altrimenti poi chi scrive le cazzate per la recensione? Sappiate solo che il gioco apparirà soltanto in versione disco per il C64... e questo è quanto.

Ah, dimenticavo la cosa più importante: il gioco verrà tradotto in italiano e distribuito dalal S.C.!!!

TURRICAN

Rainbow Arts, cass./disco L. N.D.

● La dimostrazione che lo spara-e-fuggi è ancora vivo!!!

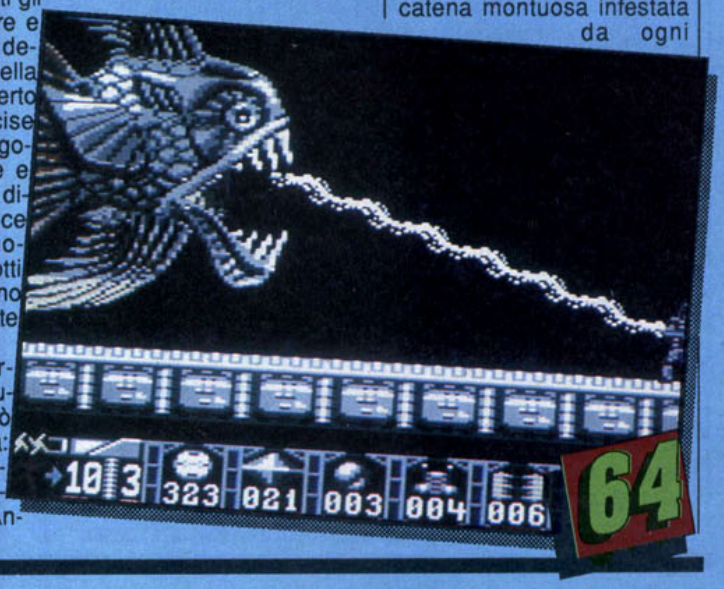
Ok, ragazzi, lo so quanto voi che la storia del gioco vi interessa limitatamente quando si tratta di un gioco così forte e volete passare subito al succo, ma se qualcuno si è dato la pena di scriverne una tanto vale onorare il suo lavoro con una sommaria descrizione del tutto. Quindi non prendetevela e drizzate le orecchie.

Taaaanto tempo fa (come dice Carlo "questa è la tipica introduzione alla Marco" — e infatti mi piace molto usarla) una bestiaccia a tre teste di nome Morgul che viveva nel suo regno lontano lontano. Questo Morgul era la causa di tutti gli incubi, paure e dissenterie degli uomini della terra. Un certo Devolon decise di mettere fine alle angoscie e alle robe varie e trasportò Morgul in una dimensione parallela e ce lo lasciò. Da quel momento, la paura e le notti passate in bianco finirono (mi raccomando, niente battutine sceme).

Ma ora la gente è tormentata ancora da incubi e paure e questo può voler dire una sola cosa: trasmettono ancora Piccoli Fans er, volevo dire, Morgul è tornato. Ancora una volta Devolon è stato incaricato di andare a far pulizia ma quest'ultimo appena ha saputo del ritorno del suo nemico ha attaccato un cartello alla porta con scritto "sono alle Bahamas — torno fra tre mesi". La popolazione unanime allora si è riunita e, colmo della sfortuna, ha deciso di mandare TE (se mandava caffè era lo stesso — battuta cretina ma non potevo esimermi)!

E ora passiamo al gioco vero e proprio: Turrican in poche parole è un gioco di esplorazione con blastamento incorporato. Per quelli che a questo punto storceranno il naso, posso dire tranquillamente una cosa: l'abito non fa il monaco. Turrican infatti è un gioco di proporzioni epiche, non nel senso roleplaystico che potrebbe essere "miliardi di personaggi, mostri, possibilità di interazione ecc." ma di vastità di paesaggio che sembra strano siano riusciti a ficcare tutto quanto nei miseri 64K del Commodore. In Turrican dovrete impersonare appunto il liberatore del mondo e dovrete attraversare una quantità incredibile di situazioni disparate. Il nostro eroe inizia la sua lunga marcia ai piedi di una catena montuosa infestata da ogni

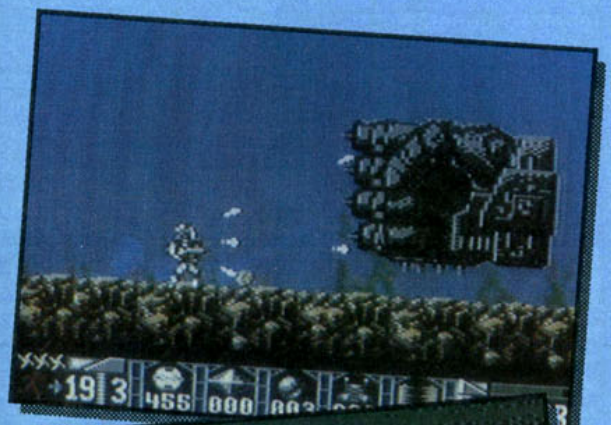
Strawow! Turrican è semplicemente fantastico, divinamente divino, spasmodicamente bello e chi più ne ha più ne metta. Non avevo visto niente di così vasto dai tempi di Elite, e qui il paragone non regge perché in Elite si fa presto a riempire lo spazio, un pallino verde qui, un pallino giallo là ed ecco fatto. Qui invece troviamo cascate, pozzi profondissimi, ampie vasche, torri titaniche, precipizi mostruosi e cose del genere. Guardando Turrican poi viene in mente Strider (quello vero però), per la varietà di azioni e la magnificenza di tutto ciò che compare nel vostro televisore-monitor. L'azione è fluida, incessante, varia e divertente da accalappiare anche i non-fans di questo genere di giochi (persino mia madre e Giorgio sono rimasti affascinati dallo schema di gioco — il che è dire tanto). Basta così: oramai lo avrete capito. Comprate Turrican o non fatevi più vedere in giro!



sorta di mostriciattoli. Questa zona è ricca di ostacoli naturali e non come cascate, dirupi, pareti scoscese, alieni bizzarri, postazioni laser, torri metalliche e perfino un maxi-pugnone volante. Orpo, diranno i lettori, se questo è solo il primo pezzo, siamo messi bene! Ma non disperate, il nostro caro eroe non è affatto disarmato: il suo misero fucile può essere potenziato fino ad essere capace di sparare fasci di laser o proiettili a tre vie. Oltre a ciò mediante la pressione prolungata del pulsante di fuoco si ottiene una scarica di energia direzionabile molto potente, chinandosi e premendo il pulsante a lungo si lasciano delle mine, premendo F7 si sparano delle super-granate, premendo la barra di spazio si lascia andare un muro di energia mentre chinandosi e premendo la barra di spazio il nostro eroe si trasforma in una pallina capace di distruggere tutto quello che incontra limitata però nei movimenti dal fatto che non può che andare a destra e sinistra ed eventualmente cadere. Infine

lungo la strada si possono trovare dei pick-up che appunto potenziano il fucile, allungano il fiotto di energia, ridanno energia, vite e armi varie. Inoltre sono da segnalare della specie di diamanti grigi che se vengono raccolti in gran quantità (esattamente trecento) regalano "un credito" in più a quelli che già si hanno e che permettono di continuare la partita una volta esaurite tutte le vite.

Per quanto riguarda gli altri quadri vi ritroverete ad affrontare livelli hi-tech con tanto di vasche piene di piraña, veri e propri shoot'em up a scorrimento orizzontale mentre sarete appesi ad un jetpac, caverne viscide e puteolente piene di gocce d'acido che cadono da faccioni inquietantemente "alieneschi", mostriciattoli a forma di mano con la coda (hmm, questo mi ricorda che... Aargh! Vasquez, sulla destra, io vado avanti! Tu, Wierzbowsky, coprimi le spalle mentre Hicks fa un'azione difensiva! Fuoco, fuoco, FUOCO! Ehm, scusate...) e bozzoli di alieni. Infine, la torre d'acciaio alta quanto le due torri gemelle di Chicago messe insieme, casa di Morgul. Se poi riuscirete a spacciare quest'ultimo fetentone, vi potrete godere la bella sequenza di fine gioco e i titoli di coda degni di una superproduzione. La strada è lunga, e molti saranno coloro che cadranno, ma noi non ci fermeremo (sullo sfondo un tramonto rosso sangue con due figure, una forte e una fragile, una vestita d'acciaio e una di nero velluto, una chiara e una scura, uguali ma diverse. Stacco, dissolvenza. Scusate, non c'entra niente ma mi sono commosso. Sniff, sob, buaaa! Gioggioooooo! Ridammi il mio libroooo! Uaaaaa...)



PRESENTAZIONE 95%
Multiload veloce, possibilità di salvare la classifica su disco, bella confezione, istruzioni complete, ti supervaluta l'usato, non si attacca al dentista...

GRAFICA 98%
La migliore nel suo genere, con supernemici giganti, fondali dettagliatissimi e tante trovate stilistiche. Buono il parallasse.

SONORO 96%
Colonne sonore strepitose all'inizio e durante la classifica, ottima quella della sequenza finale. Da notare il puro stile di Ramiro Vaca e la mano di Tel.

APPETIBILITA' 97%
Quant'è che lo stavamo aspettando un gioco così?

LONGEVITA' 97%
Ampio, ampio, ampio. Secondo voi, in quanto lo finirete?

GLOBALE 98%
FANTASTICO!

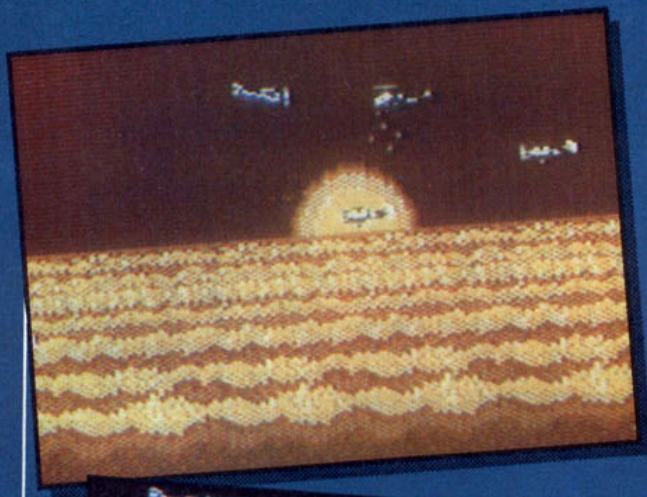
P47 THUNDERBOLT

64

Firebird, cass./disco L. 18/25.000

E così eccoci un'altra volta alla guida del nostro aereo... Sotto di noi scorre un terreno montuoso: tra poco apparirà il mare, e i primi caccia giapponesi arriveranno in formazione dall'alto dello schermo... eh? Non è "1942"? Ah beh, allora cambia tutto: sotto di noi scorrono le nuvole, e tra poco appariranno il mio compagno e i bonus con i quali distruggeremo i primi caccia giapponesi che entreranno in formazione dall'alto dello schermo... cosa? Non è neanche "1943"? Ma allora che cavolo di anno è?
P47?!? E vi pare un anno, questo? Come sarebbe a dire che NON E' un anno... ah... è il nome dell'aereo... sì... e come no! Certo che lo conosco...
Uhm. Dopo questi simpatici suggerimenti dalla regia (Grazie, Giorgio!) sarà il caso di passare alla recensione della conversione del coin op più sconosciuto dell'Universo. Pare che un "P47 Thunderbolt" sia stato visto una volta nello sgabuzzino di un idraulico di Zibido S, Giacomo (MI), ma si tratta quasi sicuramente di un caso di allucinazione collettiva. Ad ogni modo, sulla scatola c'è scritto che il coin op è della Jaleco, e risale al 1989. Sarà...
Dunque, la trama del gioco è terribilmente complessa, tanto che nella confezione non hanno nemmeno tentato di inserire un manuale di spiegazioni: sintetizzando, potremmo dire che il giocatore è un pilota di P47, impegnato in una serie di missioni. In cielo, in terra e in mare ci sono i nemici e bisogna distruggerli. Complicato, eh?
In un momento di follia, i programmatori hanno aggiunto a questa struttura così osticamente complessa un ulteriore elemento, costituito dai bonus che appaiono colpendo determinati nemici e che vanno raccolti passandoci sopra. Il bonus più comune serve a fare accelerare il P47 (ma chi l'ha mai sentito!), uno che non appare quasi mai dona una vita addizionale e gli altri modificano l'armamento dell'aereo. Fra le armi disponibili per blastare i nemici ci sono la mitragliatrice standard, bombe aria-terra, "ventagli" di missili anteriori e un proiettile direzionabile nel senso di marcia dell'aereo. Ogni arma possiede diversi livelli di efficacia, che dipendono dal numero di vite a disposizione e dei bonus raccolti.
Gli scenari in cui si svolge la missione del Thunderbolt sono di ambien-

Graficamente i vari quadri sono molto ben realizzati (spettacolare quello in cui si vola sopra delle nuvole in parallasse illuminate di rosa dal tramonto), tuttavia al gioco manca quel qualcosa che lo avrebbe potuto rendere veramente divertente. Così com'è, "P47 Thunderbolt" non dice proprio niente, sia per la sua facilità che per lo schema di gioco estremamente monotono, particolarmente in alcune fasi; in una di queste, ad esempio, bisogna bombardare per quattro-cinque minuti un incrociatore bellissimo ma che non si scalfisce nemmeno con dozzine di bombe, mentre evitiamo i colpi prevedibilmente monotoni di un cannoncino solitario. La cosa continua per un po', poi l'incrociatore esplode senza motivo e si passa al quadro successivo. Intendiamoci: il gioco in sè non ha niente di terribile, è semplicemene insignificante, così come è accaduto alla versione da bar dubito che qualcuno tra un paio di qualcuno si ricorderà ancora di questo... ehm.. come si chiama?' (S.G.)



tazione mediterranea: si va dalle coste francesi a quelle nord-africane, passando per un mare solcato da enormi incrociatori. E se riuscirete alla fine ad uscire vittoriosi da queste sfide quello che vi aspetta è... ricominciare tutto dall'inizio, ne valeva veramente la pena?

PRESENTAZIONE 65%
Non ci sono istruzioni degne di questo nome, ma nonostante i caricamenti si sprechino il gioco ha una sua eleganza.

GRAFICA 88%
Alcune scene ed elementi sono veramente stupendi, anche se in certi casi l'eccessivo dettaglio confonde la vista.

SONORO 60%
Le musiche variano da "noioso" a "stonato" passando per "ripetitivo".

APPETIBILITA' 79%
Immediatamente giocabile.

LONGEVITA' 55%
Immediatamente resettabile.

GLOBALE 69%
Si capisce perché il coin op non abbia avuto successo, e questa sua conversione potrebbe essere interessato giusto quwll'idraulico di Zibido S. Giacomo.

Vendita x Corrispondenza per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY

Grenadier

Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

BLACK TIGER

US Gold, cass./disco L. 18.000

64

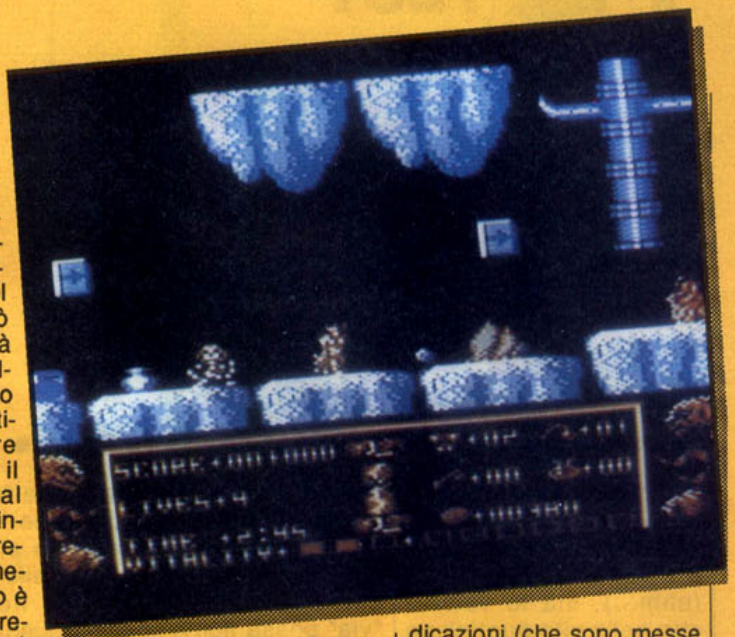
Settimana scorsa in redazione stavo cercando M.A. da tutte le parti per chiedergli dove era andato (giusto per citarvi uno dei tanti discorsi impegnati che teniamo in redazione), ad un certo punto ho perfino aperto un armadietto per vedere se non ci fosse rimasto chiuso dentro (ah, ah,... cosa? D'ora in poi visto che mi "piacciono tanto" mi verranno assegnati solo giochi strategici, completamente testuali e rigorosamente con almeno 12Kg di manuali allegati? Nuova delibera appena proposta da M.A. e subito fatta passare con una votazione unanime, la sua), beh comunque dentro non ho trovato proprio nessuno, ma solo il solito disordine indescrivibile dovuto probabilmente ad un presumibile passaggio in tempi non troppo remoti di Indy 500 e Vette (capolavori per PC) che devono essere stati per qualche tempo tenuti nascosti qui prima di un'improvvisa razzia di cui ci possono scorgere ancora alcune traccie. Un'unghia rimasta conficcata nella mensola ad esempio, oppure un lobo di un orecchio come testimone di una battaglia all'ultimo sangue per il possedimento dei programmi, e oltre a questo alcune copie stropicciate di ZZAP!. L'attenzione mi è quel punto caduta su una pubblicità riguardante un gioco che si chiama Black Tiger. Sul momento ho pensato che forse doveva essere un'inedito numero nuovo perché mi sembrava di non averla mai vista, poi però ho notato che era di fianco a 1943 e Street Fighter e mi sono insospettito. Signori, ebbene sì, quello non era affatto il numero nuovo, ma bensì il numero 26 datato Settembre 1988; che cosa ci facesse allora la locandina del gioco in ultima pagina proprio non si riesce a capire, anche se evidentemente alcune altre riviste inglesi (Giorgio vai con il rumore di tuoni, per favore) hanno cercato di farlo proponendone una recensione a nostro giudizio un po' troppo affrettata; la verità è che allora di Black Tiger non esisteva che un pre-pre-pre-pre-release tutt'altro che definitiva. Va bene recensioni in tempi da record, ma qui è passato più di anno, a voi ogni considerazione del caso...(frecciatina passeggera dei primi di Marzo: perché non andate a comprare Basket Manager? "*"-vai ancora di tuoni- l'ha già recensito).

Vi chiederete allora il motivo di tutto questo discorso introduttivo? Semplice, La Capcom ha detto di averci provato e riprovato, ma proprio non è riuscita a convertire Black Tiger è ha rinunziato al progetto! No, non è proprio così , state pure tranquilli che stavo solo scherzando (e tu cosa fai? Togliti pure il cappotto che puoi anche fare a meno di tornartene in sala giochi), è infatti con grande onore che vi preannuncio la fine di una tanto trepidante attesa per una delle conversioni più sospirate, un incredibile "scoop": Black Tiger è arrivato e noi l'abbiamo come sempre per voi provato.

Della trama non ve ne fregherà niente a nessuno suppongo, ma visto che nella vita bisogna fare anche un sacco di cose inutili ve la racconto ugualmente (cercando di farla breve); voi siete il Black Tiger (non perché portate più sfig... di un gatto nero, ma perché siete più valorosi perfino di Sandokan? Urca, ma davvero? Ma no, è giusto per dare un po' di enfasi) e vi hanno fatto qualche cosa

E' sempre più difficile dover passare i tempi così brevi dalla versioni a 16-bit di un gioco a quelle a 8-bit. Chiaramente il primo impatto grafico lascia subito piuttosto frastornati, ma è ormai una consuetudine che la maggior parte dei giochi più acclamati su licenza si rilevino solo belli apparentemente sulle "macchinone" per poi non essere praticamente giocabili. Black Tiger di questo ne è un tipico esempio, e così alla fine a uscirne vincitrice è ancora la versione Commodore che pur non trasmettendo molto dell'atmosfera originale non deve essere a mio avviso scartata dalla lista dei potenziali acquisti. Mio fratello poi potrà anche dire che lui preferisce cercare l'originale in una qualche sala giochi, prima o poi incontrerà un paio di tamarri di quelli giusti e allora probabilmente cambierà idea.

di brutto, ma molto brutto a vostra scelta (pare abbiano deciso di trasformarvi in un tappeto da mettere sotto al camino, io non sarei molto dell'idea, ma ognuno, si sa, ha i suoi gusti), allora vi armate fino ai denti (come noi redattori quando chiediamo l'assegno può andare benone) e partite alla ricerca del demone finale che incontrerete dopo aver superato le mille insidie di innumerevoli schermi (ma che dico innumerevoli, otto), durante il tragitto potete forzare alcuni forzieri per raggrenellare un po' di pecunia (indispensabile per comprare ZZAP!), e sopratutto risvegliare dal loro stato di pietrificamento (dopo aver letto alcune riviste di cui non faccio il nome, Simone sotto con i rombi di tuono) alcuni simpatici personaggi che per ringraziarvi vi potrebbero dare delle pozioni (per i capelli grassi e forforosi) e altre cosette del genere, alcuni però sono dei vu-cumprà travestiti che una volta avvicinati vi offrono una moltitudine di utilissime attrezzature da acquistarsi con il denaro sonante (al proposito un breve inciso: le donazioni/eredità o qualunque genere di aiuto economico è sempre accolte favorevolmente, l'indirizzo è sempre lo stesso indicare esplicitamente "Solidarietà per redattori sventurati", lo apprezzeremmo moltissimo) fino a quel punto guadagnato, con questo potreste anche azzardarvi ad entrare in alcuni labirinti facoltativi secondari che però potrebbero rivelarsi molto fruttiferi (di fichi, secchi), seguite sempre le indicazioni (che sono messe lì apposta per complicarvi la vita) e prestate la massima attenzione ai mostri di fine livello, affilate gli artigli e ricordatevi cari tigrotti che non avete nove vite (quelli sono i gatti).



E' proprio un vero peccato! E' uno di quei frequenti casi in cui si rimane con l'amaro in bocca, intendiamoci non è che Black Tiger sia brutto, anzi, è solo che è andato così vicino a poter essere un vero capolavoro che non si può non rammaricarsi. Mi sono chiesto perché non ritardarne ancora un po' l'uscita (intanto è più di anno che lo si apettava) per poter mettere a punto quelle ultime cose che ancora non vanno bene. Mi riferisco a srolling a volte un po' difettoso, spari con collisioni dalla difficile interpretazione e mostri nel complesso troppo grossolani. Detto questo il mio parere su Black Tiger è decisamente positivo con un'ottima giocabilità e un'impatto grafico e sonoro soddisfacente. Non sarà la conversione del secolo, ma visto che le buone conversioni di questi tempi non è che si sprecano vale la pena tenersela stretta. Chi si accontenta gode!

PRESENTAZIONE 70%

La confezione "si presenta bene" anche se un manuale un po' più variopinto e magari una schermatina di caricamento non avrebbero fatto certo male.

GRAFICA 82%

Era difficile rendere l'originale, infatti non ci riesce, ma nel complesso mi ha lasciato abbastanza soddisfatto.

SONORO 88%

Buono sotto ogni aspetto.

APPETIBILITA' 90%

I fans del coin-op sono veramente tantissimi, e poi dopo una simile attesa...

LONGEVITA' 83%

Qualche defezione in tempi medi, anche di ingenti proporzioni, non può non essere prevista.

GLOBALE 82%

La conversione potrebbe lasciare delusi molti dei fans della macchina originale, un minimo di disappunto è compensibile perché si poteva fare decisamente meglio, ma non credo poi di molto.

Gioco Caldo

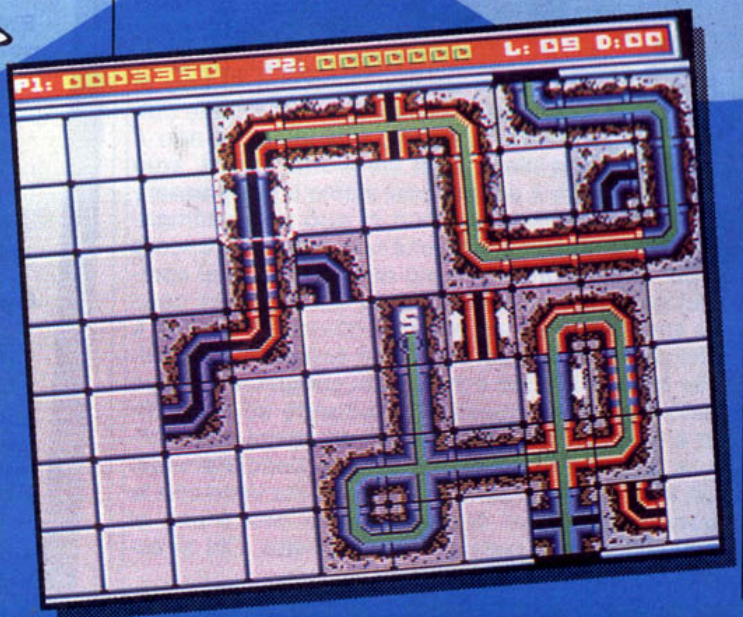
PIPEMANIA 64

Empire, cass./disco L. N.D.

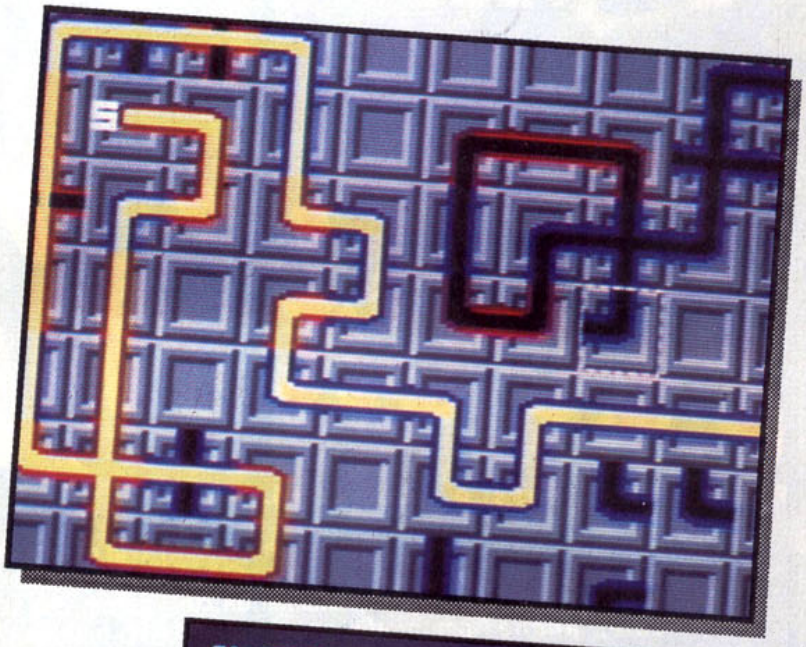
● Un puzzle per tutti i nostalgici dalla Empire

Due colombi che tubano, non hai capito un tubo, il tubo di Rubik (ehm...), ma lo vedete che nella vita quotidiana abbiamo sempre a che fare con dei tubi? Perciò erà inevitabile che il mondo dei videogames si appropriasse di simile creazione facendone la protagonista di un suo prodotto. Il prodotto è Pipemania , nuovo rompicapo di concezione lucasiana che ho proprio l'impressione che sia destinato a sostituire il Tetris nelle vostre sedute spaccacervello. Ma andiamo con ordine; in Pipemania i tubi li dovete mettere assieme: pezzi dritti, pezzi curvi, pezzi a incrocio, pezzi che hanno un solo sbocco possibile. Devono essere tutti assemblati a formare un condotto il più lungo possibile, perché il liquido giallastro che emana dal tubo di "via" possa fluirvi liberamente. Detta così sembra facile. Il problema è che la vostra cloaca deve stare entro i confini dello schermo. E non vi è neppure concesso scegliere il pezzo per la prossima mossa. Una serie di forme tubolari scorre verso il basso in una finestra alla sinistra dell'area di gioco: siete obbligati a usare quella alla base del filetto per poter usufruire della prossima, che cadendo la sostituirà. Se avete piazzato una incanalatura nel posto sbagliato, potete "bombarla" ponendovi sopra un nuovo pezzo-ma questo vi frutterà una penalizzazione di 50 punti. Ovviamente avete bisogno di qualche secondo per abbozzare la conformazione della fognatura, quindi all'inizio di ogni round viene concesso un po' di tempo prima che il liquido emerga. Se avete costruito un condotto molto lungo potete far fluire il liquido a gran velocità per un raddoppio dei punti. Il round finisce quando il liquido raggiunge la fine del condotto. Ma non fatevi prendere troppo dalla frenesia: per ogni pezzo inutilizzato (cioè non attraversato dal liquido), vengono dedotti 100 punti. In alcuni schermi

Questo è il miglior puzzle-game dai tempi del classico Tetris. Il concetto è semplice ma diabolicamente difficile da padroneggiare con tutte quelle contorsioni di tubi e controtubi e il maledetto liquido che avanza. La grafica non è impressionante ma è chiara e adatta allo scopo mentre i motivetti di accompagnamento sono molto carini. Al contrario di molti altri puzzle-game Pipemania adotta diversi stili di gioco: negli schermi più avanzati non solo vedrete grafica nuova ma scoprirete anche nuove caratteristiche di gioco. I bellissimi modi Expert e a due giocatori sono poi la ciliegina sulla torta. Brillante.



Troppo tosto giocare a Pipemania! La sconcertante azione piazza-tubo è incredibilmente additiva e anche quando perdi non è frustrante: l'azione è talmente incasinante che finisci per ridere a tutti gli stupidi errori commessi sotto l'incombenza del liquido che avanza. Il modo a due giocatori è ancora più divertente e benché sia una competizione ci vorrà un certo grado di collaborazione per avere possibilità di completamento del quadro: io e Phil continuavamo a bombardarci l'uno i pezzi dell'altro e abbiamo finito con punteggi disperatamente bassi! Gli eccellenti schermi-bonus danno un ulteriore tocco di varietà, mentre il sistema delle parole chiave consente di progredire di livello in modo intelligente. Con la sua furiosa azione di gioco Pipemania è molto di più del solito puzzle game e catturerà qualsiasi giocatore.



ci sono anche ostacoli mortali, come un pesce, da evitare, più pezzi-bonus (che danno punti extra se attraversati dal liquido) e serbatoi che impiegano un po' a riempirsi e quindi vi concedono più tempo per agire. Possono esserci anche "buchi" nel muro di cinta dell'area di gioco-quando il liquido viene immesso in uno di questi riappare dal lato opposto dello schermo (a patto che ci abbiate piazzato una tubatura!). Ogni quattro round vi viene mostrata una password (per riportarvi in quello schermo se morite) e avete accesso allo schermo-bonus. Qui, i pezzi appaiono in circolo in cima allo schermo-premete fuoco per farli cadere, cercando di creare un lungo condotto dal pezzo iniziale fino alla base dello schermo. Per i novizi c'è un facile modo Trainer, mentre gli idraulici professionisti possono cimentarsi nel livello Expert in cui ci sono due file (diversamente colorate) di pezzi da cui scegliere. C'è anche il modo Competizione per due giocatori nel quale due contendenti gareggiano simultaneamente, ognuno con il suo separato "dispenser" e punteggio.

PRESENTAZIONE 93%
Un sacco di opzioni, compresi l'utile sistema di password e il brillante modo a due giocatori.

GRAFICA 78%
Ben congegnata e della massima chiarezza. Un po' carente per varietà, però.

SONORO 69%
Buon assortimento di effetti sonori e motivetti d'accompagnamento.

APPETIBILITA' 97%
Fatemi fare un'altra partita, vi prego!

LONGEVITA' 91%
L'eccellente modo a due giocatori manterrà alto l'interesse (così come causerà carichi di litigi).

GLOBALE 94%
Un terribilmente additivo puzzle-gioco.

Rock'n'Roll

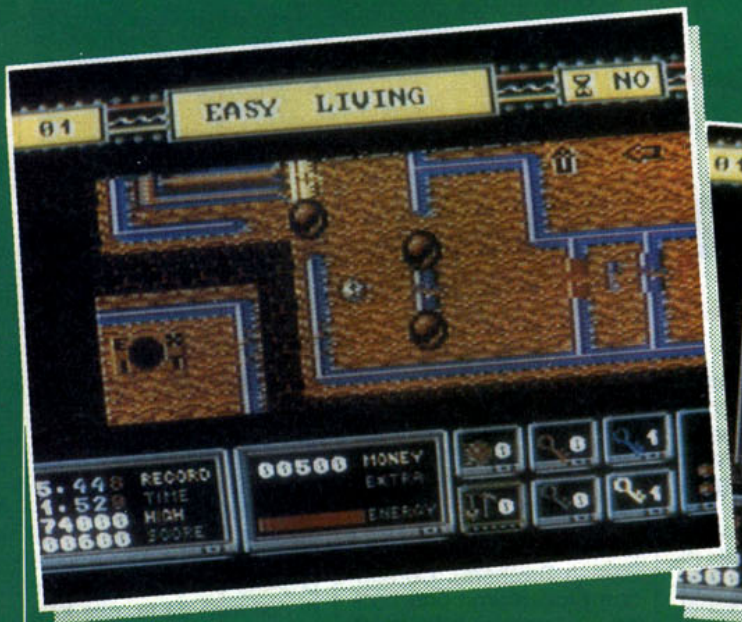
Rainbow Arts, cass. e disco L. 15.000

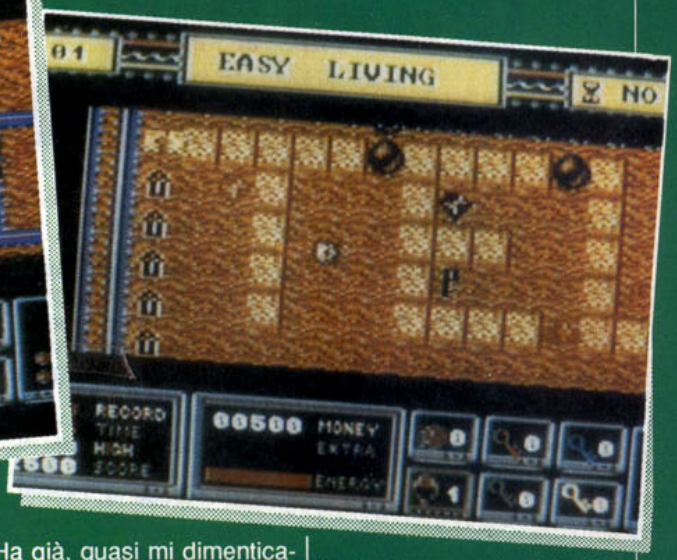
Sbagliato! Non si tratta di un gioco musicale, anche se le musiche di Chris Heuelsbach - già autore di eccellenti temi musicali per la Rainbow Arts - sono molto carine.

Il Rock'n'Roll in effetti non c'entra nulla se non in riferimento alla rotolante sfera che impersonate nel gioco. Un attimo di pausa per prendere confidenza con le nuove, tondeggianti spoglie ed ecco che, motivi non meglio specificati, vi ritrovate a scorrazzare in un affascinante mondo alternativo fatto di precipizi e muri impassabili, porte e superfici ghiacciate, ma soprattutto una quantità di inestricabili labirinti da cui, per motivi ancora meno chiari, dovrete tentare di uscire.

Vi accorgerete ben presto che, nonostante la completa assenza di alieni e mostriciattoli che solitamente infestano posti del genere il vostro compito sarà molto più difficile del previsto. Il percorso è infatti disseminato di trabocchetti di ogni genere come pozze di acido, esplosioni e scariche elettriche che avranno come effetto la diminuzione dell'energia della vostra sfera o la perdita di una delle tre palle iniziali. Come ogni labirinto che si rispetti ci sono tutta una serie di malignità come le classiche porte che si aprono solo tramite la chiave del corrispondente colore, improvvisi precipizi che bloccano la via, percorsi obbligati, teletrasporti, piattaforme che si disintegrano subito dopo il vostro passaggio (quando vi va bene) ed altre nefandezze di vario tipo che vi costringeranno a percorrere la mappa in lungo e in largo alla ricerca di quel determinato oggetto o passaggio, alla risoluzione di enigmi concatenati tra loro in una sequenza che (forse) vi porterà alla soluzione, tutto in perfetto stile da puzzle game quale esso è.

Giochi di questo tipo, si sa, sono tanto più divertenti quanto vari ed articolati, ed in Rock'n'Roll, gli elementi di gioco non mancano proprio. Oltre alle già citate chiavi troverete sparsi per il labirinto diamanti, ma soprattutto soldi, monete, contante, money, geld. Se vi state chiedendo cosa se ne faccia una pallina in un labirinto di soldi, oltre a prendere 4 in economia sottovalutate il potere del denaro. A condizione di aver raccolto sufficiente contante si possono





acquistare, nel caso inciampiate sopra il corrispondente negozio, tutta una serie di facilitazioni. Si va dalle palle d'acciaio che corazzano la pallina consentendogli di attraversare alcune barriere e creare percorsi alternativi alle scarpe chiodate per il ghiaccio al kit del piccolo riparatore stradale per costruire passaggi sopra i precipizi e tanti altri ancora. I bonus sorpresa e gli interruttori dalle imperscrutabili conseguenze danno poi quel tocco di imprevedibilità utile a vivacizzare il gioco, insomma dicendola con un sottile eufemismo, un gioco con le palle.

Ha già, quasi mi dimenticavo, come se tutto ciò non bastasse alcuni livelli di Rock'n'Roll hanno anche un limite di tempo. A proposito, dov'è l'uscita? Mancano solo trenta secondi, aiuto BaldiBros, la soluzioneee!!!

Che palle! E stata la prima reazione naturale ed istintiva, di giochi di sfere e labirinti ne sono usciti abbastanza, dall'indimenticato capostipite Marble Madness, ma questo non significa che questo Rock'n' Roll non abbia nulla da dire. Pur essendo un remix non particolarmente originale di diversi puzzle game (ma la Rainbow Arts come ben sappiamo non ha mai brillato per originalità), da I.S.S. a Bombuzal, la quantità di opzioni di gioco, fra cui molto carina la possibilità di comprarsi i bonus, lo rendono un gioco vario e vivace. Per quanto riguarda la realizzazione la Rainbow Arts ha dimostrato un'altra volta di saper sfruttare bene le capacità delle macchine con una pallina ben controllabile che si muove fluidamente su fondali ben disegnati. Il programma è purtroppo viziato da piccoli errori tecnici, come quando capita di restare incastrati in un muro o di comparire su un precipizio, e da una certa mancanza di chiarezza nella presentazione, vi ci vorranno un paio di partite per riconoscere e comprendere l'utilizzo dei vari bonus, che lo possono rendere alquanto indigesto finché non si sia compreso appieno il meccanismo di gioco. (S.G.)

PRESENTAZIONE 63%
Le istruzioni, pur tradotte, non chiariscono a sufficienza il funzionamento dei bonus e gli scopi del gioco e i caricaenti da disco non sono tra i più veloci che abbia mai visto.

GRAFICA 81%
Ottima ma la definizione non molto chiara e la scelta di clori non sempre fortunata potrebbe rendere problematico inizialmente il riconoscimento dei bonus e delle chiavi.

SONORO 78%
Motivi orecchiabili accompagnano senza mai pesare le diverse sezioni di gioco.

APPETIBILITA' 69%
Giocano a suo sfavore la mancanza di originalità ed una certa difficoltà iniziale. Consigliabile solo ad appassionati.

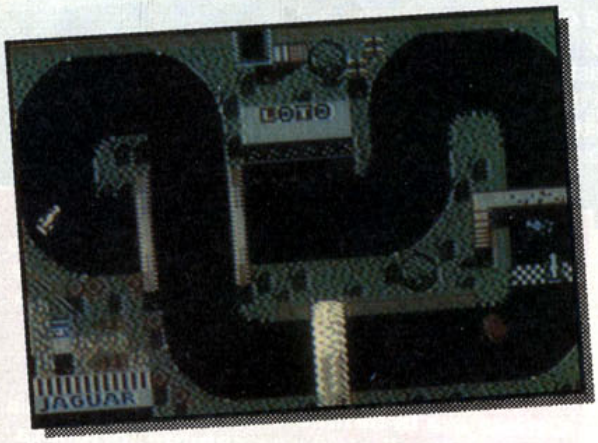
LONGEVITA' 83%
La perseveranza viene comunque premiata e se riuscirà ad appassionarvi i 32 livelli si preoccuperanno di tenervi attaccati allo schermo per un bel pezzo.

GLOBALE 73%
Adatto soprattutto agli appassionati di puzzle-game e labirinti, potrebbe non piacere molto agli incalliti sterminatori di alieni.

GRAND PRIX SIMULATOR 2

Code Masters, cass. L. 7.500

C'era una volta, tanti e tanti anni fa, un gioco, cosiddetto "da bar", in cui un paio di automobiline si affrontavano in un circuito visto dall'alto, evitando le macchie d'olio e, ovviamente, di scontrarsi. Da quei tempi molti giochi del tipo vai-frena-no-seiunacarognaperchémihaispintofuoristrada-occhioallamacchiad'olio-qualemacchiad'olio?-Sguishhh hanno visto la luce ed hanno avuto sempre un discreto successo, soprattutto perché permettevano a due, tre o quattro amici di misurare la propria abilità di piloti contemporaneamente, provocando spesso interminabili liti e discussioni.



Ebbene, qualche anno fa, insieme a Super Sprint, indiscusso caposaldo di questa categoria, apparve, ad opera della Code Masters, Grand Prix Simulator, ennesimo giochetto di questa serie: inutile sottolineare che, visto il successo di Super Sprint (nonostante il mediocre livello delle versioni casalinghe), il prodotto della Code Masters sparì nel dimenticatoio, anzi, scusate, nel dimenticatoio-simulator (trattandosi di Code M. l'appellativo è d'obbligo!).

Secondo me GP Simulator non era poi così male, anzi..., ma quando l'ho annunciato pubblicamente sono stato aggredito da terribili occhiate e da irripetibili epiteti e solo quel temerario di Max mi ha dato ragione (grazie, non lo dimenticherò mai, snif!).

"Vabbè" direte voi "ma chi se ne...". Ebbene, a voi ne..., perché la Code Masters ha appena ultimato Grand Prix Simulator 2 e, udite! udite!, fino a tre videogiocatori possono cimentarsi contemporaneamente! Yuppiiiii! E le urla di giubilo terminano qui perché praticamente è lo stesso "budgetino" di qualche mese fa con qualche ritocco estetico. Ciò è non poco strano, considerando che questo seguito è stato realizzato dai mitici Oliver Twins (che non hanno niente a che spartire con i Bitmap Brothers). Comunque procediamo con ordine e vediamo un po' quali sono queste differenze.

Innanzitutto sulla confezione non è più raffigurata una Ferrari tallonata da una McLaren, ma una Lotus seguita da una Williams e ciò dimostra la grande competenza automobilistica dei designers inglesi. Per questa volta li perdoniamo, ma la prossima... Come ho già detto, il gioco è il medesimo di GP Simulator, ossia percorrere tre giri del tracciato entro il tempo limite per poter così accedere ad un altro percorso, naturalmente più impegnativo.

Un indicatore di danni ci informa sulle condizioni del nostro bolide e di quelle dei nostri due avversari, che, per la prima volta, possono essere due nostri amici; ovviamente mentre due giocatori utilizzano il joystick, al povero terzo non rimane che sollazzarsi con la tastiera, ma questa è un piccolo scotto da pagare rispetto al divertimento provato nelle sfide a tre.

E proprio questa è la peculiarità del gioco: la grafica è rozza alla stragrande (anche se rispetto ai rettangoli di GP Sim 1 abbiamo fatto un bel salto di qualità), il sonoro è osceno (a parte i soliti "Three! Two! One! Go!" digitalizzati, presenti anche nella prima versione) ma la giocabilità è qualcosa di grandioso. E' veramente troppo divertente sfidarsi, sapendo che la persona su cui cadono gli anatemi da te proferiti è a poche spanne di distanza da te, che lotta e insulta come te e tenta contemporaneamente di difendersi dagli attacchi del terzo incomodo che, chino sulla tastiera, impreca contro chi ha deciso di installare solo due porte joystick sul 64.

Ok, allora questo gioco è galattico? Purtroppo, cari lettori, risposta negativa. Oltre alle voci già citate "grafica" e "sonoro", altre note dolenti aspettano i videopiloti che intendono giocare a GP simulator 2. Primo, la difficoltà elevatissima che fa passare ben presto la voglia di giocare. Secondo, la mancanza di varietà di un prodotto trito e ritrito in tutte le salse. Terzo, i veicoli rispondono molto approssitivamente ai comandi, soprattutto alla tastiera.

Riassumendo, soppesando i più e meno, esaminando, posso dire che Grand Prix Simulator 2 non sia brutto, non sia niente d'innovativo, non sia un capolavoro... Praticamente, lo so, non ho detto niente, perciò beccatevi 'sto globale e andate a rispolverarvi GP Simulator 1 che è meglio.

GLOBALE 60%

HERCULES
SLAYER OF THE DAMNED

Byte Back, cass. L. 7.500

Quando andate a vedere i film di Rambo, Schwarzy e compagnia bella ricordatevi ogni tanto del loro capostipite: Ercole. Costui non ha certamente partecipato a guerre verificatesi nella realtà e consegnate alla storia ma le sue imprese fanno parte del patrimonio mitologico mondiale e sicuramente hanno ispirato più di una delle storie di "machos" e supereroi. E per quel che riguarda i videogames, hanno ispirato la Byte Back per la riproposta di un picchiaduro pubblicato uno o due anni fa. Nel gioco l'ultraforzuto Ercole è appunto il protagonista e il suo scopo è superare le famosissime dodici prove di coraggio prescrittegli dall'Oracolo di Delfi. In verita nel gioco la cosa è proposta in modo abbastanza ridicolo: mentre Ercole combatte per i cavoli suoi contro alcuni scheletri, compaiono sullo schermo le icone che rappresentano le dodici fatiche che il semidio dovrebbe affrontare. E secondo i programmatori l'espletarle tutte e dodici significherebbe semplicemente centrare le icone corrispondenti; la cosa è quantomeno sconcertante. Ma soffermiamoci sul duello picchiaduro che tiene impegnato Ercole per tutto il gioco: da una parte c'è il nostro eroe con perizoma attorno ai fianchi e fascia borchiata sulla fronte,e la classica clava in mano; dall'altra uno scheletro che impugna una sciabola, forse un tentativo non del tutto riuscito di Sandokan di viaggiare nel tempo per sfidare il campione degli eroi: ci sono arrivate solo le ossa. D'altronde si sa che l'idea del primato in qualsiasi campo produce appetito e succede anche tra i supereroi, Sandokan però ci ha lasciato la carne. Ma ho l'impressione che la recensione cominci a debordare di s*******e (Signor Recensore — non mi ricordo chi tu sia —lei rischia di brutto a scrivere certe cose! NdMA) quindi ritorno al serioso tono da critico riprendendo il filo della narrazione: si stava parlando dell'aspetto picchiaduro del gioco, che poi è l'unico aspetto da prendere in considerazione di tutto il gioco. Non aspettatevi novità in questo senso, perché c'è il solito numero di mosse associate agli spostamenti della levetta in concomitanza o meno con la pressione del pulsante di fuoco. Ercole può: avanzare, assumere posizione di difesa e ruotare se il pulsante non è premuto, se lo è si effettuano le solite azioni di scazzottamento, percussione pedestre e via clava tutte battezzate con nomi divini: il Tormento di Zeus, il Regalo di Titano, il Messaggero di Plutone per il resto andate a guardarvi "Scontro di Titani". I due contendenti olimpico e infernale hanno ognuno la barra di energia che decresce appena si beccano un colpo dall'avversario e ogni tanto una delle barre è tormentata dalla presenza di un serpente: quello è il momento più adatto in cui sferrare un attacco all'indirizzo del combattente a cui appartiene la barra. Di quando in quando appare anche un noiosissimo ragno che cercherà di rubarvi una delle icone-fatica conquistate. Dopo aver sbudellato gli scheletri (impossibile sbudellare uno scheletro, ma volete mettere quante cose peggiori succedono nel mondo?) vi toccherà la sfida col minotauro armato di tridente. Vi auguro buona fortuna e faccio un commento finale: questo gioco, se non l'avete già intuito, è assolutamente stupido. Per tutto il gioco combattete con gli scheletri cercando di superare la tredicesima fatica che vi propone il gioco: il superamento della soglia della noia e voi ci proverete e ci proverete ma non ci riuscirete e così smetterete di giocare dopo qualche dozzina di secondi. E che Zeus mi fulmini se vi piacerà questo gioco!

GLOBALE 19%

BLUE ANGELS

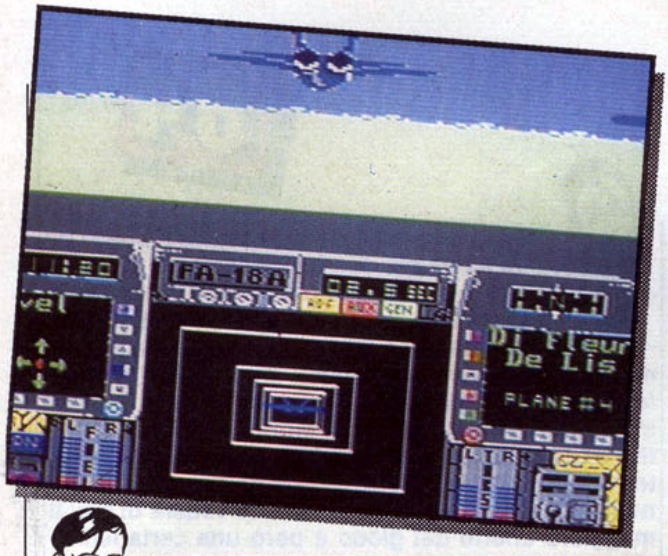
64

Accolade, cass. e disco 20/22.000

Ma come non l'evete già recensito il mese scorso? La domanda è più che legittima, anche se come avrete già intuito dalle foto si tratta solo di un buffo caso di ominimia perché di accattivanti robottine da spogliare non c'è nemmeno l'ombra. Blue Angels è l'ultima simulazione targata Accolade che avendo ormai simulato quasi tutto quello che è simulabile ripiega su una particolare simulazione (scusate le ripetizioni, ma non trovo più il vocabolario dei sinonimi) di volo piuttosto diversa dal normale. Il gioco è ispirato infatti alle funamboliche evoluzione della pattuglia acrobatica americana; lo so che le nostre freccie tricolori sarebbero state molto meglio, ma la Accolade è americana e così invece degli Aermacchi dovete pilotare uno dei sei F/A-18 Hornets che compongono la formazione (e a dire il vero non è che c'abbiamo perso poi tanto). Ma veniamo al dunque, fare il pilota acrobatico è una di quelle cose che "acchiappano" un sacco, ottimo con le ragazze che impazziscono per quegli impavidi temerari che rischiano la pelle con evoluzioni mozzafiato, positivo perché si guadagnano un sacco di soldi (questo in America, perché in Italia è già tanto se non gli fanno pagare la benzina), permette di viaggiare molto, per non parlare dell'ammirazione di tutti bambini che mangiano perfino i bastoncini findus sognando di poter un giorno anche loro scorrazzare liberamente fra i cieli.

Ma questo è solo un lato della medaglia, è il risvolto migliore di un'attività che trova la sua consacrazione durante gli spettacoli da brivido sulle platee di tutto il mondo; purtroppo però prima di poter effettuare tutte quelle strabilianti manovre bisogna possedere non solo una completa padronanza del mezzo, ma anche avere portato a termine una accuratissima preparazione tale da scongiurare nel limite del possibile ogni eventuale rischio (cosa che con tremendo sconforto di tutti la realtà ha dimostrato non essere mai completamente sicura). Così toglietevi pure dalla testa di meritarvi subito gli applausi della gente, prima c'è una lunga e inevitabile gavetta che vi attende e che è stata ampiamente prevista dal programma. Anzi c'è ancora un passo precedente che vi suggersico e che consiste nell'assistere passivamente dall'interno dell'abitacolo alle varie manovre, non è molto gratificante, ma sicuramente istruttivo. Ma veniamo alle opzioni di pratica, queste prevedeno di familiarizzare con ognuna delle singole evoluzoni fino a provare l'intero show; in ogni caso potete sempre scegliere la posizione nella formazione e modificare la difficoltà oscurando progressivamente i vari indicatori secondari che vi aiutano a mantenere la posizione corretta all'interno della pattuglia (perché alla fine il gioco consiste solo di questo). Ad ogni modo un bel prospetto conclusivo vi mostrerà il vostro andamento facendovi vedere con tre grafici come siete

Devo dire che non sono troppo tagliato per le simulazione piene di tasti ed è molto difficile che mi ci trovi a mio agio (l'unica volta che sono riuscito ad atterrare con un simulatore di volo avevo girato la tastiera e provvedevo ai flap/carrelli/freni... con una manata, non è però un metodo che vi suggerisco di adottare), il fatto che perfino io sia riuscito abbastanza agevolmente a destreggiarmi con Blue Angels dovrebbe farvi capire il limitatissimo spessore tecnico della simulazione. Tutto il gioco si riduce infatti a seguire una sagometta all'interno di un tunnel, devo dire però che non è malaccio e non è nella sua semplicità è realizzato benino.



Una nuova simulazione è sempre ben accetta, anche se in questo caso ci troviamo di fronte alla prima fase di Aliens (ve la ricordate?) travestita da simulatore di volo acrobatico. Il gioco in sé è veramente poca cosa, ma ho apprezzato la cura con la quale sono state realizzati alcuni particolari come il resoconto sull'esito delle manovre provate in allenamento. Realizzarlo in modo differente sarebbe stato probabilmente molto difficile, ma anche così credo che come simulazione globalmente parlando non si possa bocciare del tutto, da vedere.

andati, un errore medio inferiore al 5% si può considerare accettabile per passare alla manovra sucessiva. Quando tutto sarà stato messo perfettamente a punto e l'affiatamento sarà raggiunto sarà arrivato il momento di dimostrare tutto il vostro valore al cospetto di una folla trepidante e mi raccomando, per nessun motivo cercate di fare di testa vostra!

PRESENTAZIONE 84%
Con l'Accolade in questo campo si va piuttosto sul sicuro. Manuale dettagliato e infinità di opzioni.

GRAFICA 69%
La vista esterna è molto essenziale, forse troppo, ma sufficientemente efficace; l'abitacolo non rende assolutamente l'idea dell'abitacolo, ma non è poi così male come dice il recensore inglese.

SONORO 67%
Si limita al solo rumore delle turbine, però son fatte bene.

APPETIBILITA' 75%
Sufficientemente innovativo e intrigante per rifiutargli una giusta attenzione...

LONGEVITA' 68%
...che però potrebbe ben presto perdere.

GLOBALE 70%
Lodevole l'impegno la realizzazione stenta a decollare per via di uno schema di gioco un po' troppo limitato, ripetitivo e assolutamente poco spettacolare; ma per un po' vi assicuro che ci si può divertire.

Sì...
VICINA !!!
... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 — *Lit. 849.000*
In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta — *IVA compresa*

64

Weird Dreams

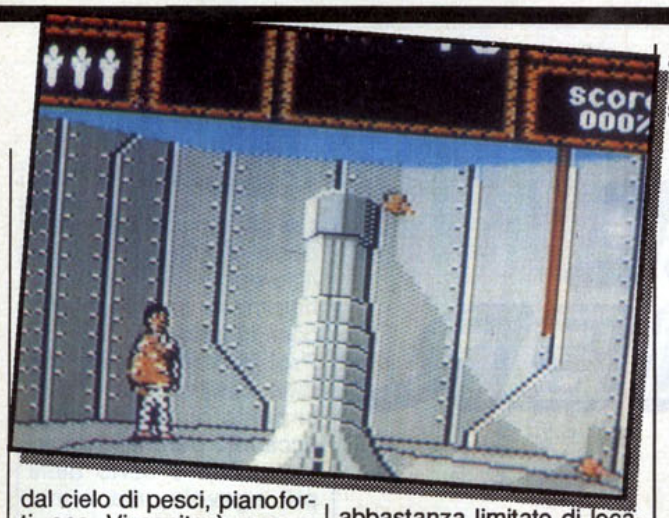
Rainbird, disco L. 18/25.000

Io sapevo. Non dovevo esagerare ieri sera, eppure lo so che il polpettone non lo digerisco, ma anche quel pasticcio di fegato era così buono. Ora lo sento, sto per pagarne le conseguenze, il sonno è agitato, sto sudando, mi sta tornando uno di quei brutti incubi. Certo che questa volta è proprio strano, che razza di posto è mai questo? Un frullatore!? No, una di quelle macchine per lo zucchero filato, beh, vediamo di uscirne. Cos'è quella cosa la in fondo, una gigantesca vespa (Gallarini avrebbe continuato a chiamarla cosa NdR), aiuto, ahia, ahò questa mena sul serio, ma non dovrei svegliarmi a questo punto?! Meglio filarsela da qui, guarda che bel giardino che c'è laggiù, e che bambina simpatica, vuoi giocare a palla? No, ma che razza di palla è, e lascia giù quel pugnale sai, non si gioca con i coltelli, aiuto, non riesco più a svegliarmi!!

Tutto sommato devo ammettere che W.D. mi ha un po' deluso. Grande era la curiosità per un gioco dal concept originale e simpatico, acuita dalla quantità di notizie in prewiew e fotografie. La grafica e l'animazione mi hanno soddisfatto pienamente con effetti simpaticissimi come quando il nostro eroe strabuzza gli ogghi prima di morire o viene inghiottito dalla palla ed altre amenità simili. Molto divertente anche l'ambientazione che sorprende ad ogni nuova locazione e spinge a volerne vedere di più. Il maggiore difetto del gioco è però una certa limitatezza, non solo riguardo alle dimensioni. Non sono molte le possibilità d'azione a disposizione del vostro personaggio, dopo le prime partite comincia ad affacciarsi una certa noia da "locazione gia' vista" e se non si riesce ad indovinare come superare alcuni trabocchetti si rischia di precipitare in una situazione di stallo molto frustrante. (S.G.)

Vi è mai capitato durante uno dei vostri sogni di cadere in quella particolare dimensione onirica in cui tutto è esteriormente normale ma in cui aleggia un opprimente senso di inquetudine e di paura per le cose più banali e che si concretizza all'improviso di qualcosa di terribile, un crescendo soffocante di paura vi attanaglia finché, arrivati al culmine, quando sembra che non vi sia più via di scampo... vi svegliate. Immaginate ora di non riuscira più a svegliarvi in quel fatidico momento e che quel sogno si trasformi in una terribile realtà. Questo è quello che è accaduto Steve Trevathen, che in Weird Dreams si trova alle prese con uno di questi incubi assurdi, in cui eventi senza senso si susseguono in un ordine casuale, senza che lui niente possa fare se non cercare una via d'uscita dalla sua stessa mente.

Definire Weird Dreams un normale arcade adventure sarebbe semplice, ma limitativo, non tanto per il tipo di aziione, ma per la sua ambientazione. Vi trovate infatti nei panni (o meglio nel pigiama, o meglio ancora negli incubi) del nostro Steve (Trevathen, non Gallarini che, come tutti sanno dorme del sonno del giusto, ergo senza incubi) che dovrete guidare attraverso deserti



dal cielo di pesci, pianoforti, ecc. Vi capiterà spesso di picchiare qualche mostro, o meglio di prenderlo a pesci in faccia (incredibile la quantità di usi che si può farne, Douglas Adams insegna) o di raccogliere oggetti, ma la maggiorparte dei vostri sforzi sarà rivolta alla ricerca delle armi adatte a certi mostri o delle strategie per affrontare determinate situazioni, cercando di scorgere un filo logico che possa portare alla soluzione in una ambientazione invece assurda. A fronte di un numero abbastanza limitato di locazioni da esplorare c'è invece un'ottima definizione di queste, soprattutto dal punto di vista strategico (molti puzzles sono davero difficili, vi richiederà un certo tempo e parecchia fantasia superarli) e dell'ambientazione. Da questo punto di vista è molto curato con una grafica e delle animazioni che, pur risentendo delle loro origini a 16 bit (con delle marcate perdite rispetto all'originale di cui costituivano il punto di forza), contribuiscono a dare atmosfera al gioco ed in generale un aspetto molto simpatico.

PRESENTAZIONE 78%
Confezione curata, istruzioni in italiano e libretto narrante gli antefatti della vostra avventura. Danno un po' fastidio i caricamenti per ogni singola sezione.

GRAFICA 89%
Molto bella soprattutto riguardo alle animazioni dei personaggi diversi in ogni sezione (non molto difficile quando si caricano separatamente dopotutto).

SONORO 70%
Discreto motivetto solo nella schermata di presentazione, effetti di ruolo durante il gioco.

APPETIBILITA' 82%
Io stesso sbavavo all'idea di farci una partitina e la curiosità viene sicuramente ricompensata nelle prime partite.

LONGEVITA' 65%
O si riesce a progredire abbastanza celermente col risultato di finire presto il gioco, o si resta bloccati dinanzi a qualche enigma, in ogni caso il risultato è lo stesso...

GLOBALE 75%
Il fatto di averlo trovato abbastanza noioso dopo le prime partite può essere soggettivo, vi invito quindi a darci un'occhiata per verificare le mie impressioni.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore	L. 320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L. 750.000
AMIGA 500 1 mega	L. 900.000
AMIGA 2000	L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

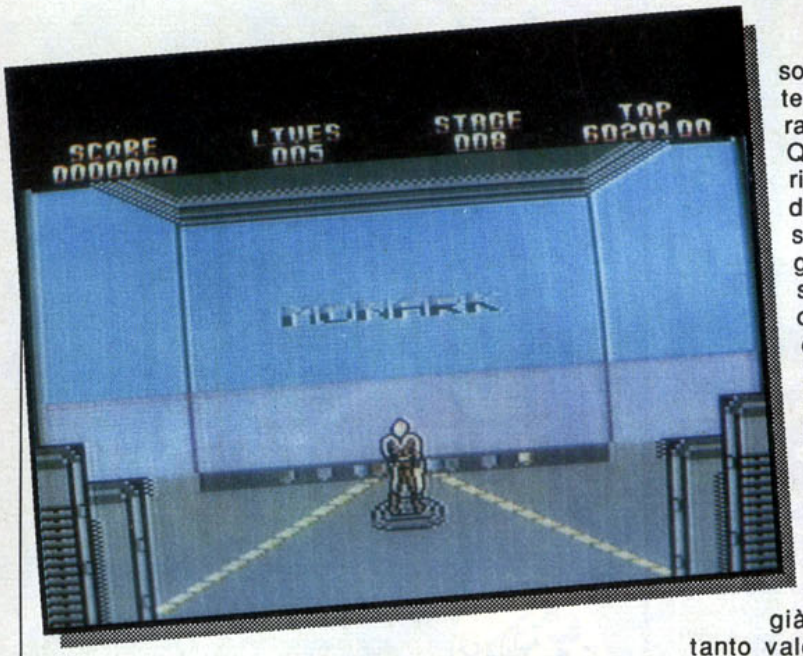
SPACE HARRIER II

Grandslam, cass. e disco L.15.000

Dopo aver sconfitto l'ultimo mostro volante il nostro impareggiabile Harry aveva portato positivamente a compimento l'impegno preso con l'Elite e poteva pertanto concedersi un periodo di meritato riposo. Riposo reso ancora più lieto da una notevole popolarità ed una discreta disponibilità economica conseguite a colpi di laser, e così eccolo lì sdraiato ai bordi di una faraonica piscina attorniato di belle fanciulle mentre risponde alle lettere dei fans che gli spediscono i punteggi record ottenuti (un pochettino come MBF!, il sogno di tutti redattori). Ma proprio mentre stava per decidere di appendere definitivamente il jet-pack al chiodo ecco che piomba il signor Grandslam in personal (non è un errore — è una battuta NdMA) per offrirgli una nuova pericolosissima missione. Harry è titubante, non gli sembra più di aver la grinta e lo smalto di un tempo e teme di essere ormai appagato, ma quando gli viene proposta un pubblicazione per tutti i formati con massiccia campagnia pubblicitaria propagandista e locandine da tutte le parti non riesce più a trattenere i propositi di gloria e accetta il nuovo incarico senza nemmeno sapere di che cosa si tratta.

Probabilmente avrebbe fatto meglio ad informarsi prima di quanto fosse accaduto perché la situazione non è certo delle più agevole, ma ormai quello che è fatto è fatto e non può più certo tirarsi indietro. L'azione ha luogo in una regione chiamata Fantasy Land (bestia che fantasia!

Space Harrier II può essere giocato in due maniere differenti. La prima prevede molta concentrazione, destrezza nell'evitare gli ostacoli, riflessi fulminei, strategia nei movimenti; la seconda invece consiste nel collocare il joystick sotto la scrivania in un angolo in modo tale che sia ben fisso, inserire l'autofire (cosa che è già prevista nel programma stesso), quindi si può tirare tranquillamente fuori la gazzetta e leggersela mentre con il piede sinistro manovrate la manopolasotto l'ispirazione pedestre. La cosa assolutamente incredibile è che alla fine avrete fatto grossomodo lo stesso numero di punti, e non fate come mio fratello che sembrando tutto impegnato dopo aver perso una vita mi fa con un'incredibile faccia tosta "quello proprio non l'avevo visto".



ah, ah, bruttissima), codesta è divisa in 12 aree differenti che manco a dirle sono popolate da... e da chi sono popolate questa volta si chiede Harry? A domanda ecco la risposta del signor grandslam, dagli scagnozzi di Dark Harrier (Space Harrier contro Dark Harrier, vede già i titoloni in tutte le sale intergalattiche, no comment) che ha deciso di voler fare a tempo perso il tiranno planetario. Quando Harry arriva in prossimità della zona di sgancio si accorge di un'interessante possibilità che gli viene concessa, può infatti decidere in quale delle dodici aree teletrasportarsi per cominciare l'epurazione. Ma tutto sommato una vale l'altra e così già che ci siamo tanto vale iniziare dalla prima giusto per sgranchirsi un pochettino; entrato in azione Harry non può non ricordarsi dei tempi passati che ritornano, la condizione in cui deve combattere è infatti la medesima con laser sottobraccio e jet-pack sulla schiena per destreggiarsi agilmente fra alieni e ostacoli vari. Il pericolo infatti non è costituito solo dai mostri e relativi proiettili, ma anche dai frequenti oggetti che, procedendo a velocità sostenuta, rischiate di tirare sotto, o per meglio dire finirci contro con qualche dente rotto. Non preoccupatevi comunque, pochi secondi e sarete nuovamente in piedi per affrontare le insidie sempre crescenti che culminano con i mostri composti di fine livello, forza Harry come ai vecchi tempi, siamo sempre con te!

Ma su, non è mica così brutto; la grafica non eccelle, ma tutto sommato sembra Space Harrier e quindi un certo effetto lo fa, il sonoro va benone, la giocabilità non è proprio esemplare, ma nel complesso rispecchia l'originale, è sufficientemente veloce tanto che potrebbe sembrare perfino fluido; una cosa però: per nessun motivo chiedetemi di fare un'altra partita, non lo sopporterei...

PRESENTAZIONE 71%

Indubbiamente la parte migliore del programma, confezione nella norma, schermata di caricamento discreta e tante opzioni (fra cui spicca quella dell'utilizzo del joystick, lo dico perché all'inizio non ero mica riuscito a capire il motivo per cui lo sprite principale si rintanava sempre nell'angolo inferiore sinistro e non voleva più muoversi!).

GRAFICA 62%

C'è una tale sensazione di vaghezza e precarietà che se anche ci fosse qualche cosa di fatto bene non si avrebbe certo modo di poterla apprezzare. Per il resto i fodali sono assolutamente mediocri e gli sprites nella media.

SONORO 72%

Siamo sinceri, non va poi tanto male.

APPETIBILITA' 75%

Urca! Space Harrier II...

LONGEVITA' 37%

... che schifo!

GLOBALE 63%

Un gioco che sinceramente non mi sento proprio di consigliarvi, se qualche d'uno vorrà fare di testa sua acquistandolo ugualmente è chiaramente liberissimo di farlo; probibilmente se ne pentirà presto, ma alla Grandslam lo apprezzeranno molto.

Ferrari Formula 1

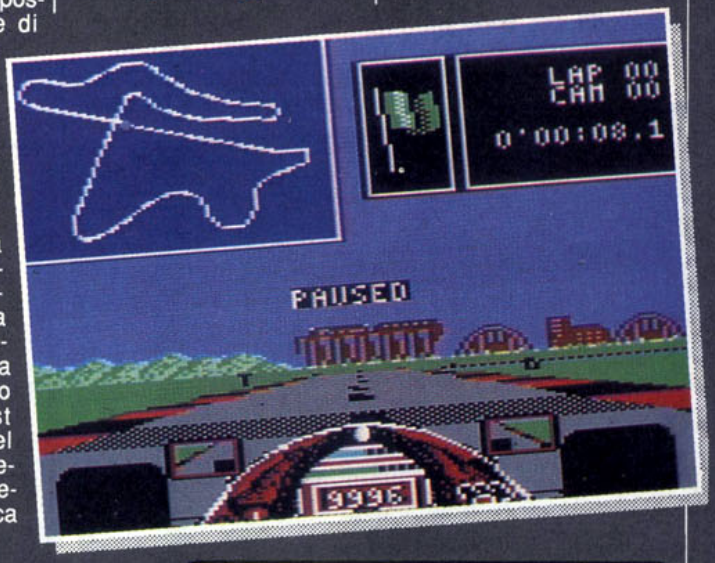
64

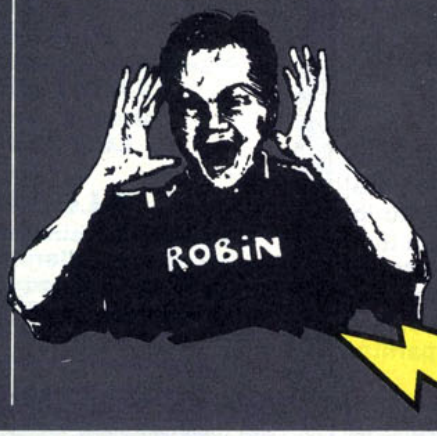
Electronic Arts, cass./disco L. 24/29.000

● Dai sedici agli otto bit... a tutto gas!

COMUNICATO STAMPA PER TUTTI I FANS DEL CAVALLINO: profondamente convinti che questo sarà finalmente l'anno buono per la riconquista del titolo mondiale, soddisfattissimi del mezzo meccanico, dell'organizzazione, di ogni componente della squadra e soprattutto dell'impareggiabile coppia di piloti, fiduciosi di non vedere mai più quanto verificatosi nel gran premio di Phoenix e con la sicurezza di assistere ad un'imminente serie di fantastiche vittorie consecutive, detto questo vi informiamo che sarà presto disponibile nei negozi specializzati una simulazione dedicata alla più famosa scuderia di tutti i tempi, inutile dire che era proprio quello che stavamo tutti aspettando...

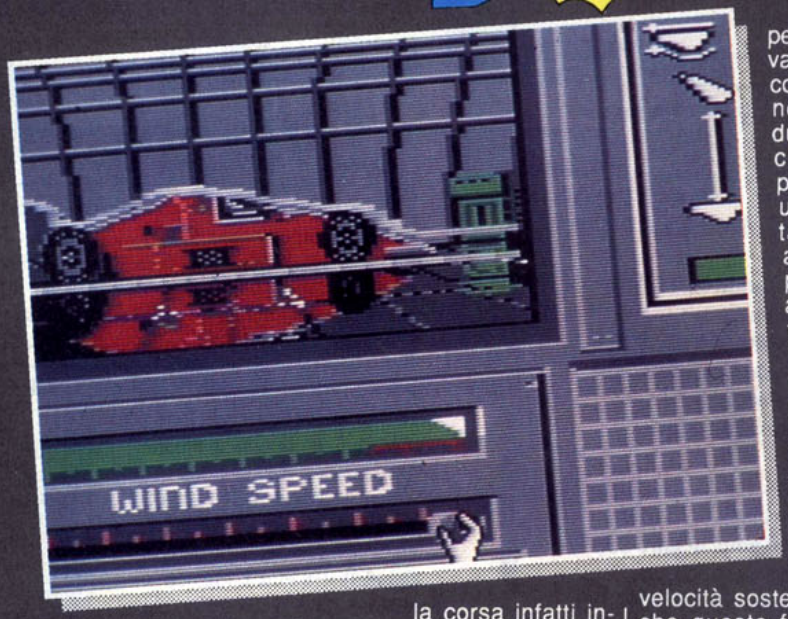
E l'Avvocato disse: "Riponiamo su di te tutta la nostra fiducia, non tradirla perché non ti sarebbe concessa una seconda possibilità. Che così fiat!". Pur sentendo il peso della responsabilità che state per assumervi comprendete benissimo che questa è una di quelle occasioni che non capitano tanto spesso nella vita e che comunque sia non assolutamente vale la pena lasciarsi scappare, messa da parte quindi ogni titubante esitazione rinunciate a ogni perplessità e accettate con ardore la proposta diventando così il Cesare Fiorio della situazione. Ben presto vi accorgete che gestire una scuderia di formula uno è tutt'altro che agevole, ma va anche detto che le infrastrutture di cui potete disporre sono di quelle che molte altre squadre si possono solo permettere di sognare. Mi riferisco ad esempio al magnifico comprensorio di Fiorano dove si trovano localizzate tutte le attrezzature necessarie per portare a termine l'evoluzione della macchina; per quanto riguarda la vettura questa è già stata ultimata nelle sue caratteristiche salienti, ma ancora le attende un meticoloso lavoro di messa a punto. A tale proposito conviene iniziare i test verificando il telaio nel tunnel del vento per potere meglio studiarne la penetrazione aereodinamica e quindi apportare le opportune modifiche del caso, il tutto confrontando sempre i risultati conseguiti per arrivare all'assetto ottimale. Altra fase di sviluppo riguarda la propulsione e più precisamente la messa in opera del motore in laboratorio, il tutto per sperimentare l'erogazione della potenza e osservare come il tutto resista alle sollecitazioni dei regimi più elevati, ogni aspetto deve essere attentamente valutato per l'ottenimento delle migliori prestazioni. Ci sono poi una marea di altri accorgimenti tecnici più specifici che riguardano la scelata dei pneumatici, la loro pressione, le sospensioni e via dicendo. A questo punto si possono chia-





WOW! La soddisfazione che si prova dopo una buona prestazione ottenuta grazie ad una buona regolazione della vettura è indiscrivibile. E' di un realismo praticamente assoluto che si era potuto ammirare veramente molto di rado nell'ambito dei videogiochi. Qualche d'uno potrà anche obiettare che Revs come simulatore di guida era più accurato, costui non ha capito niente; Ferrari F.1 non può certo essere collocato sullo stesso piano perché è un programma dallo spessore infinitamente maggiore. E' uno dei programmi con cui non ci si gioca, ci entri dentro.

Ferrari Formula Uno è un'eperienza assolutamente unica, indimenticabile e a mio giudizio imperdibile. Non è la solita simulazione di guida (oltretutto la fase al volante è probabilmente la più debole di tutto il programma), ma è la rappresentazione computerizzata di un mondo intero nella sua globalità. La libertà consentita dal programma è proprio una cosa straordinaria ed è tale da permettere quel coinvolgimento completo che è proprio ed esclusivo delle più grandi realizzazioni. Assolutamente da non lasciarsi sfuggire, impossibile non rimanerne affascinati se non addirittura ammaliati.



mare i collaudatori per un primo riscontro cronometrico che è comunque possibile fin da subito grazie alla prova su pista sul tracciato privato di Fiorano. Questo consente i primi e fondamentali ragguagli con i precedenti tempi sul giro e anche la comparazione dei tempi parziali per poter meglio apprezzare eventuali carenze in rettilineo oppure in fase di curva. Ma anche se i test fossero tutti più che positivi le gare come tutti sapranno non si vincono solo contro il tempo, ma bisogna avere il riscontro dalla competizione con gli altri concorrenti; e così non rimane che spostarsi tutti a Rio dove avrà luogo la prima prova del campionato del mondo. I piloti sono entrambi già pronti per cercare di cogliere un risultato positivo a coronazione di tutto il lavoro che ci si augura svolto bene; a quel punto infatti lo spazio limitato concesso dal box e dal van della squadra non consente più modifiche complete, ma sono possibili solo le ultime correzioni ai pneumatici e all'assetto aereodinamico per adottare ad esempio un carico aereodinamico maggiore allo scopo di migliore tenuta a discapito della velocità oppure altre scelte del genere. Fin dalle prime prove cronometrate avrete subito modo di valutare la bontà della vostra messa a punto, l'ordine della griglia di partenza vi darà quindi un ragguaglio sulla vostra effettiva competitività. Non è detto comunque che i risultati non siano poi smentiti dalla gara stessa che è come sempre il vero momento culminante, durante la corsa infatti interviene anche la componente del'affidabilità che metterà a dura prova la resistenza del vostro mezzo meccanico. Sarà quindi indispensabile avere una macchina non solo veloce, ma anche affidabile, al resto ci pensarà il pilota; va comunque ricordato che nonostante le indubbie capacità costui rimane pur sempre un uomo è come tale potrebbe anche incappare in errori, a tale proposito si devono mettere in programma degli eventuali periodi di degenza all'ospedale come conseguenza di possibili uscite di pista a velocità sostenute, ma anche questo fa parte dello sport. Concludo dicendo che come in tutte le cose della vita la vittoria ha sempre un gusto molto particolare, specie se ottenuta con merito...

PRESENTAZIONE 95%
Manuale dettegliato e molto ben impaginato, colossale moltitudine di opzioni e come se non bastasse una presentazione da Oscar.

GRAFICA 94%
Veramente eccellente con dei fondali statici di primissimo livello, buona anche la prova su strada con macchine realizzate molto accuratamente.

SONORO 90%
Un'incredibile parlato e motivo introduttivo travolgente, ottimi tutti gli effetti dai box anche se il rumore del motore è un po' pacchiano.

APPETIBILITA' 88%
Basta il nome Ferrari per avere un fascino da non trascurare.

LONGEVITA' 98%
Non si tratta solo dei sedici tracciati differenti, ma di tutte le modifiche che potete apportare a vostro piacimento e che possono essere ogni volta diverse.

GLOBALE 95%
Ferrari Formula One è assolutamente strepitoso, dai programmatori non si poteva proprio chiedere di meglio.

COMPUTER

Amiga 500 ..... 799.000
Amiga 2000 ..... 1.750.000
con garanzia originale Commodore

XT UniSystem 699.000
CPU Nec V20 con clock 4.77/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200W,
tastiera 101 tasti,
640 KB Ram espandibili a 1 MB,
controller disk drive,
1 disk drive a scelta 360 K o 720 K,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 8087.

286 UniSystem 1.350.000
CPU 80286 con clock 6/12 MHz,
cabinet baby con alimentatore 200 W,
tastiera 101 tasti,
1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS,
controller AT interleave 1:1,
1 disk drive a scelta 1.2 MB o 1.44 MB,
scheda video duale Hercules+CGA,
porta parallela Centronics,
coprocessore opzionale 80287,
0 wait states.

STAMPANTI

MT-81 ..... 349.000
La più economica stampante sul mercato, 130 cps, grafica, NLQ, bidirezionale, silenziosa.
Rapporto qualità-prezzo eccezionale.

MPS-1224 ..... 1.190.000
Stampante a colori a 24 aghi, 136 colonne, 220 cps, emulazione Epson/Nec/Proprinter, alimentazione carta a foglio singolo o modulo continuo, interfacce Centronics e RS-232 entrambe di serie.
Rapporto qualità-prezzo imbattibile!

Xerox 4020 ..... 2.490.000
Stampante a colori a getto d'inchiostro su carta normale, risoluzione 240 dpi, silenziosissima, per ottenere disegni a colori di qualità fotografica.

Citizen 106 ..... 2.790.000
Stampante laser con risoluzione 300 dpi, velocità 6 pagine al minuto, emulazione HP LaserJet, per ottenere la massima perfezione e professionalità dal vostro lavoro.

La nuova cartuccia per C64

Mk 6°

Mk 6, manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 39.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

HARDWARE AMIGA

AMAS Sound Digitizer 299.000
Hard disk A-590 899.000
Espansione 2 MB per A-590 399.000
Mac-2-DOS con drive 950.000
SummaSketch Plus 18x12 1.690.000
SummaSketch Plus 1.150.000
Espansione 2 MB A-2000 799.000
ScanLock Vidtek 2.650.000
DigiDroid 175.000
DigiView 4.0 450.000
Drive esterno con switch 199.000
Drive esterno TrackDisplay 259.000
Drive esterno 5"1/4 275.000
Flicker Fixer 990.000
Future Sound 275.000
Hardcard 30 MB A-2000 999.000
Hardcard 60 MB A-2000 1.499.000
Drive interno A-2000 179.000
Midget Racer 68020 850.000
Midget Racer 68881/16 1.390.000
MiniGen 345.000
Perfect Sound 225.000
Scanner A4 1.495.000
A-Max con ROM 799.000
A-Max senza ROM 399.000
Fat Agnus 8372A nuovo ECS 149.000

Dischi Fish di pubblico dominio aggiornati al n. 240

SOFTSERVICE

Servizio importazione diretta di software originale, hardware professionale e libri di informatica.

Prezzi IVA compresa

Per ordinare basta una telefonata, pagherete in contrassegno al postino

SYNCRO EXPRESS

Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo copiatore hardware per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di qualsiasi software protetto in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
99.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

WILD STREETS

TITUS™

UNIT 4 STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS15 6 DJ
PHONE : (0268) 541 126

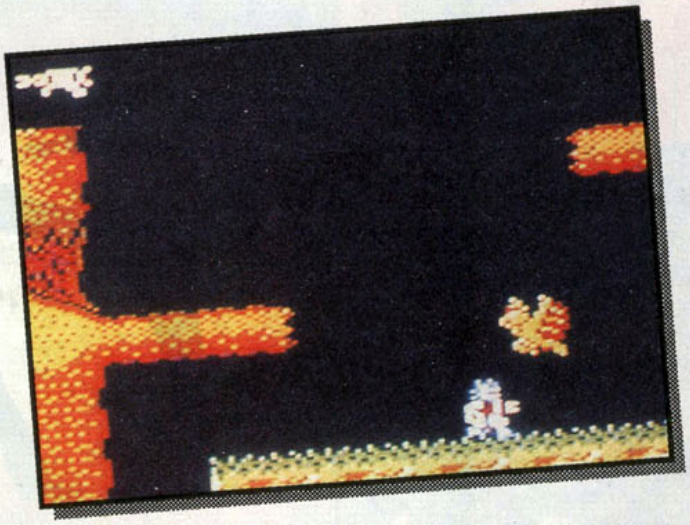
© TITUS 1989. DARK CENTURY, TITUS AND THE TITUS LOGO ARE REGISTRED TRADEMARKS OF TITUS LTD.

Distribuito al centro-nord da: BROKERS e LOGICA FORNITURE - FIRENZE

BIONIC COMMANDOS

KIXX, cass. L. 7.500

Bionico è sicurante il nocciolo della questione, e infatti il motivo ispiratore del gioco è proprio il celebre telefilm, anche se le cose non sono andate proprio come ci si potrebbe immaginare. La vicenda narra infatti la triste storia del nostro protagonista a cui viene malaccortamente tranciato l'avambraccio sinistro durante la cerimonia d'inaugurazione di una potente motonave (Serbelloni Mazzanti Vien Dal Mare? Sì, proprio lei!), fortuna che a presenziare il varo c'è anche un'insigne chirurgo che però non può far altro che constatare l'accaduto e lanciare l'arto ai pesci. Cosa fare però del povero innocente che urlava a squarciagola dalla cima del faro rimaneva un mistero, intanto per calmarlo gli dicono che al giorno d'oggi con la tecnologia si può fare tutto, anche rimettergli a posto il braccio. A quel punto le centinaia di puntate dell'uomo bionico che aveva visto nella sua vita non potevano non tornargli alla memoria tanto che quasi con il sorriso sulle labbra scende dal faro su cui si era appollaiato per riflettere sulla sventura e si consegna fiducioso al chirurgo sicuro che costui gli avrebbe dato in qualche modo una mano. Il medico rimane su un primissimo momento tentato dall'ipotesi della bionica, ma poi ha riflettuto sul fatto che come tutti sanno quel genere di intervento costa all'incirca sui sei milioni di dollari e che quindi bisognasse ricorrere a qualche cosa di più artigianale. E così, armatosi di vinavil, rimpiazza l'avambraccio con un ancorotto vergognosamente sottratto ad un gommone ormeggiato nelle vicinanze. Quando il poverino si risveglia dall'anestesia (che poi non c'è nemmeno stata, il dottore si è limitato a sfilarsi un calzino e farglielo dondolare sotto il naso) l'impatto non è proprio dei migliori, ma intanto il chirurgo s'era già dileguato e così lo sventurato rimane solo con il suo patimento. Ma come dice il proverbio non tutto il male viene per nuocere, il gommone lasciato alla deriva dopo la sottrazione dell'ancora era infatti di proprietà del Signor Capcom che con quello intendeva raggiunger il suo mega-yacht ancorato fuori dal porto. Non appena costui si imbatte nel malcapitato di prima viene colto da un'illuminazione improvvisa e lo scrittura subito come protagonista assoluto per un suo nuovo gioco, il poverino chiaramente non può che accettare e si mette a disposizione. Il suo compito consiste nel farsi largo a colpi di laser di chiunque gli si faccia incontro e risalire una per una tutta una serie di costruzioni aiutandosi con il braccio prensile di cui è dotato. Avrà a che fare con tutta una vasta gamma di minacciose insidie, ma tutto sommato non è escluso che possa anche riuscire a divertirsi imparando a sfruttare al meglio quello che gli è stato imposto dall'inconveniente di cui è rimasto protagonista.



Per voi il problema non si pone, Bionic Commandos è stupendo, molto giocabile, ottimamente realizzato a un prezzo straconsiliato; il braccio manco a dirlo non ve lo stacca nessuno, ma staccarlo dal joystick vi assicuro che non sarà proprio facile.

GLOBALE: 91%

1943

KIXX, cass. L. 7.500

Nel Giugno del 1942 nell'arcipelago delle isole Midway, un piccolo ricognitore della U.S. Navy avvistò per primo la flotta giapponese dando inizio ad una titanica battaglia navale che si tramutò in una delle pagine più gloriose della marina americana nella II Guerra Mondiale.

I programmatori della Capcom modificarono leggermente la situazione mandando un singolo bombardiere P38 (o due se premuto l'apposito pulsante per il gioco in coppia) a distruggere, incrociatore dopo cacciatorpediniere, corazzata dopo portaerei l'intera flotta giapponese, trasformando comunque quel coin-op in uno dei maggiori successi della stagioe, un vero classico tra gli shoot'em up.

Per quelle quattro o cinque persone che al momento dormivano e per quelle sei o sette dai neuroni deboli che non ricordano riassumeremo brevemente scopi e possibilità del gioco. Nel più classico scrolling verticale il vostro P38 dovrà affrontare squadriglie su squadriglie di malvagi Zero giapponesi con il solo, misero ausilio di: mitragliatori, colpi a framentazione, bombe, colpi perforanti, ecc... che potrete raccogliere lungo il vostro cammino insieme ai POW per reintegrare le energie perdute. Nella seconda sezione del livello agli obbiettivi aerei si aggiungeranno quelli navali che dovranno essere completamente distrutti per guadagnare l'accesso al livello successivo. E così via fino ad arrivare a distruggere la portaerei più amata e compianta dai giapponesi, la Yamato, che puntualmente ricompare in qualche serie d'animazione giapponese, tra cui anche quella preferita da Auletta, "Ken il guerriero" (non mi fai paura, conosco il colpo dell'ombrello automatico che si apre a parare la montagna che cade passando per Abbiategrasso) (ma non conosci il terribile colpo della grandine che va a sfondare l'ombrello del recensore troppo fiducioso di sé e che lascia passare il colpo della montagna ecc... NdMA)

La faccenda sarebbe quindi finita qui in gloria sia per la Capcom che per la U.S. Navy, se a qualcuno non fosse venuto in mente la malsana idea di affidarne la conversione per C64 ai programmatori della Probe. Sicuramente americani (infatti sono inglesi NdMA), in un ecceso di patriottismo avranno pensato che non fosse giusto che i giapponesi avessero anche la minima possibilità di farcela contro il nostro P38. Quello che ne è venuto fuori è un gioco tremendamente semplice (anche appeso a testa in giù, con le mani legate e manovrando il joystick con la bocca non sono riuscito a non terminarlo), se poi scegliete l'opzione a due giocatori l'unica possibilità di perdere una o due vite è avere gli occhi bendati.

Peccato perché a prescindere dalla lentezza, dalla monotonia, dall'assenza delle spettacolari sequenze del coin-op, da una finestra di gioco abbastanza ridotta (cosa resta?) la conversione era riuscita abbastanza bene almeno graficamente e su file unico (cosa che si apprezza moltissimo su cassetta). Se, sfegatati appassionati della versione da bar, non riusciste a fare a meno di acquistarlo, ricordate comunque dovrete fare i conti con una longevità estremamente ridotta. Con queste premesse il giudizio globale per 1943 non poteva che essere...

GLOBALE 43%

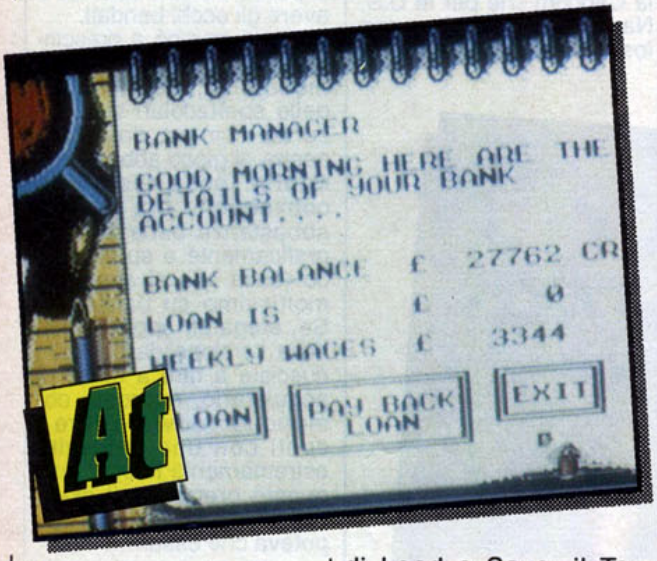
WORLD SOCCER

Zeppelin Games, cass. L. 7.500

Calcio, calcio ed ancora calcio: in attesa di Italia 90 le software houses di mezzo mondo ci hanno propinato tonnellate e tonnellate di simulazioni calcistiche, la maggior parte delle quali, purtroppo, è realizzata frettolosamente e da programmatori incapaci. Sfortunatamente questo World Soccer non è l'eccezione che conferma la regola e si conferma un prodotto meno che mediocre. E vorrei vedere: cosa ci si poteva aspettare dalla Zeppelin Games?

Premetto che molti elementi di questo gioco sono ispirati (leggi copiati) da altre simulazioni quali, ad esempio, Footballer of the year della Gremlin. Il menù principale è praticamente il medesimo di FOTY, se si eccettua il fatto che le icone, rappresentanti le opzioni, sono disposte su file orizzontali anziché circolarmente.

Tra le opzioni disponibili troviamo Banca, tramite la quale è possibile ricevere aiuti economici di qualsiasi entità, Medico, che ci informa sulla situazione infortunati del team, le solite opzioni di Load e Save, il Talent Scout, che è un beota che assomiglia ad Omar Sivori e che dovrebbe proporci settimanalmente nuove scoperte e talenti del calcio internazionale, ma che in realtà ci presenta solo mezzecalzette arrugginite o giovani in fasce senza alcuna esperienza, l'opzione di vendita ed acquisto giocatori, la classifica, la selezione della squadra, con cui possiamo schierare undici giocatori e due riserve a nostro piacimento e dando un'occhiata alle caratteristiche di ogni singolo calciatore. Infine rimane l'opzione In diretta e Partita.



Se scegliamo la prima avremo un resoconto, assai penoso a dire il vero, da parte il telecronista della TV ZEP (non mi dite che volete copiare la Cinemaware!!!) che ci descriverà le azioni principali della partita. Altrimenti vedremo direttamente il risultato della fine del primo tempo e, successivamente, di fine partita. Durante l'intervallo è possibile far entrare un panchinaro per sostituire un giocatore infortunato o per cambiare l'assetto della formazione.

Terminato il campionato le prime tre squadre passeranno alla divisione superiore e, arrivati alla prima divisione, inizieranno la Competizione per la Coppa del Mondo. Nei tre campionati sono presenti squadre di tutta l'Europa e, ovviamente, sono numerosi i team italiani, che vanno dal Milan (ovviamente) all'Inter, al Napoli, all'Atalanta...

Tutto qua, basta, stop, finished, amen: ve l'avevo detto che World Soccer è un prodotto di basso livello. E' il tipico caso di simulazione calcistica manageriale fatta con i piedi, in fretta e senza pensarci.

Decisamente non riesco a trovare un motivo per cui dobbiate comprarla: la grafica è poca e brutta, il sonoro è inesistente, giocabilità zero e idem longevità. Certo, costa poco, ma meglio non buttare via soldi che sprecarne anche pochi, o no?

L'unica giustificazione adducibile per l'acquisto di World Soccer è qualla di far collezione di nastri (intesi come cassette) colorati: la versione per Commodore 64 è su una sfavillante cassetta rossa, mentre quella per Atari è di un verde potente che dà un fastidio che non vi dico.

Quando impareranno alle software houses minori che piuttosto che lanciare una schifezza è meglio starsene buoni buoni ed aspettare di avere tra le mani un prodotto valido? E quando impareranno i videogiocatori a fidarsi delle recensioni di Zzap! e a non comprare World Soccer? Perché qualcuno che lo comprerà ci sarà sicuramente: orbene io voglio avvisare questo qualcuno di rileggersi la recensione dopo averci giocato. Voglio proprio vedere se non ci darà ragione!
Come? La mamma vi dà solo 7500 lire per comprarvi le cassette? Per forza, se voi comprate certi giochi!!! E poi ci sono miliardi di budgets che valgono mille volte questo World Soccer e basta dare un'occhiata agli ultimi titoli della Hit Squad per comprendere quello che sto dicendo. Videogiocatore avvisato...

GLOBALE

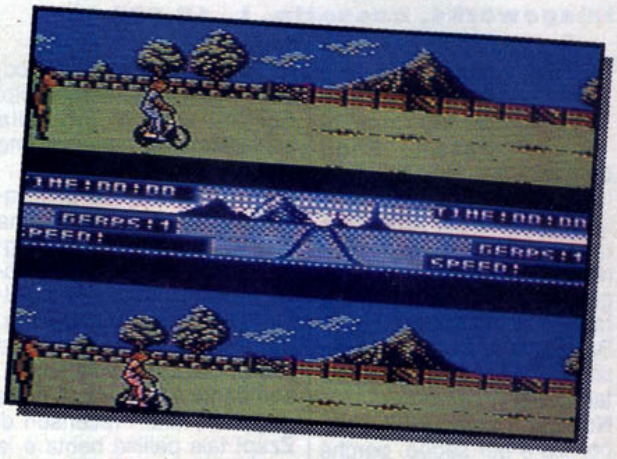
Atari XE/XL: 49%

GLOBALE C64: 44%

MOUNTAIN BIKE

Zeppelin, cassetta L. 7.500

Pedala che ti passa! Presto fatto: dopo una breve incursione in soffitta il nostro atleticissimo eroe ha staccato la sua bici anni '30 (1830, naturalmente) dal chiodo, ha ripescato i pneumatici messi in naftalina decenni fa, e adesso si appresta a galoppare col suo cavallo d'acciaio (ruggine + vernice) sopra certe piste tutte ostacoli che starebbero bene lungo il percorso di un ottovolante.



C'è tutta una serie di percorsi da affrontare, costellate di asperità assortite da qualche depravato con la ferma intenzione di non farvene vedere l'arrivo. Ogni percorso è una corsa a tempo, e in caso di completamento riceverete tanti bei soldini in proporzione al vostro virtuosismo, cioè, guarda caso, al tempo rimasto. Dopo ogni percorso un servizievole negozio si offrirà di vendervi tanta bella paccottaglia che potrebbe servirvi a migliorare le prestazioni nella gara successiva: si va dal kit di riparazione per le gomme forate al tempo extra. Lo stile di gioco ricorda Kik start, con la differenza che qui c' è un solo giocatore. Il vostro ciclista appare mostrando il suo profilo greco (nasone e pancione) a cavallo del velocipede dipinto in un bel color nero morte tanto per ravvivare l'ambiente, e inizia a pigiare sui pedali appena spingete sul joy. Niente smanettamento qui: spingendo accelerate e tirando frenate. Se avete voglia di volare oh oh nel blu dipinto di blu dovete semplicemente premere il tasto di fuoco (chi ha detto reset?) e il complesso omo/ciclo entrerà in volo parabolico con atterraggio in perfetto stile valanga. Gli ostacoli sono vigliacchi: se sbagliate velocità siete fritti e finirete a spalar terriccio con il naso, per poi dover risalire sul vostro ciclo stando attenti a non sfondarlo con il peso. Si tratta quindi di correre quanto possibile per poi inchiodare quando si approssima qualche sagoma sospetta che in precedenza vi ha fregato, continuando così finché arrivate alla fine dei percorsi, differenziati dalla disposizione degli ostacoli e dall'ambientazione.

Ha una grafica assai piacevole, e anche un po' di giocabilità, ma non troppa. Le velocità giuste sono o zero o tavoletta, e per giunta nei posti più strani rivelando una assoluta artificiosità nel progetto degli ostacoli. Questi sono di cinque o sei tipi in tutto, e quindi l'unico stimolo a proseguire può venirvi giusto dalla voglia di scoprire il colore del prossimo livello. Come imitazione di Kik start è forse più facile da giocare, ma manca il brivido del testa a testa, e nel complesso è un giochino non da buttare che non aggiunge niente alla panoramica del budget. E soprattutto la grafica a valere.

GLOBALE 55%

Passing SHOT

Imageworks, cassetta L. 18.000

Caspita, era ora! Sono uscite tutte le versioni di Passing Shot, da quella per Amiga a quella per 64, da quella per MSX a quella per Amstrad e adesso, solo adesso, arriva la versione Speccy che, in genere, è una delle prima a fare la propria comparsa. Bah, speriamo che almeno sia valsa la pena di aspettare...

Non sto a spiegarvi il gioco per filo e per segno, perché il tutto era già stato esplicato magnificamente dal mitico MA nel numero di ottobre di ZZAP! (e anche perché mi sono alzato con la luna di traverso...).

Giusto due righe per ricordare che Passing Shot è la conversione dell'omonimo coin-op Sega, è una simulazione tennistica, si può giocare singolarmente o in doppio insieme ad un amico, sono possibili numerosi colpi dal top spin al lob, alla schiacciata, al comunissimo diritto...

Pasing Shot ha due peculiarità: la prima è una pallina che, all'apparire del punteggio, assumerà un espressione variabile a seconda dell'andamento della partita. Potrà quindi avere la faccia imbronciata, incavolata nera, sorridente e così via. A detta di (quasi) tutti i recensori di Zzap! tale pallina beota è la parte più divertente di Passing Shot (tanto per farvi capire il livello intellettivo medio qui in redazione), ma passiamo ad esaminare la seconda particolarità di questa simulazione tennistica: l'inquadratura.

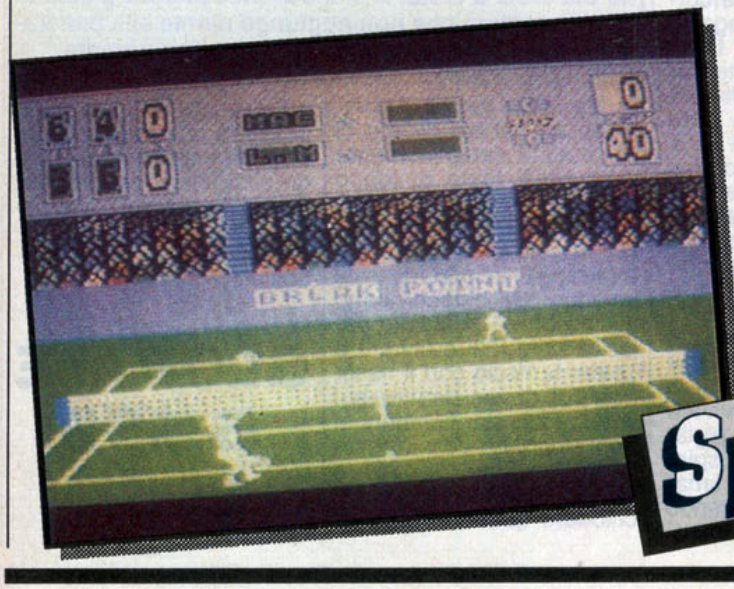
Sì, perché al momento della battuta il nostro giocatore è inquadrato di spalle, ma non appena il servizio è stato effettuato, con una stupenda rotazione che farebbe arrossire qualsiasi 16 o 32 bit, si passa ad un vettoriale solido digitalizzato a 4096 colori in ray tracing... Ehm, scusate, mi ero lasciato trasportare giusto un attimino... Dicevo, appena terminata la battuta l'inquadratura diventa dall'alto, come in qualsiasi simulazione tennistica che si rispetti. "Quale?" vi starete chiedendo in questo momento. Questa è una buona domanda, che merita una risposta degna. Gulp... Gasp... Ehm, mi dispiace, ma lo spazio a mia disposizione è terminato... Come? Ah, mi fanno cenno dalla regia che ho ancora qualche riga libera (sempre molto umano mister Giorgio — adesso puoi pure mettere via il fucile a pompa — ah, preferisci tenerlo a portata di mano? Meglio continuare a scrivere...). Ehi, mi è venuto in mente un gioco di tennis con inquadratura dall'alto: GP Tennis Manager della Simulscrondo. Come sarebbe a dire "Non vale perché deve ancora uscire e poi hai detto — simulazione che si rispetti -"? Uffa! E va bene, basta non parlo più!

Comunque, tiriamo le somme: se consideriamo Passing shot come gioco a sé avremo una simulazione tennistica appena al di sopra della media, con qualche bell'effetto, giocabile anche da due persone contemporaneamente, con una pallina imbecille che fa sorridere fra uno scambio e l'altro...

Ma non dimentichiamo che stiamo parlando di una conversione. E allora, è lecito chiedersi, riesce Passing Shot versione Spectrum a reggere il confronto con il coin-op Sega? Eh? Ma non diciamo cavolate! Questa versione nulla ha da spartire con la macchina da sala, ma prorpio nulla! La grafica, a parte il solito monocromatico Sinclair, risente del difetto che ha caratterizzato tutte le versioni casalinghe: gli sprites sono piiiiiccoli e tozzi, mentre in sala giochi erano graaaandi e ben definiti. Il sonoro, men che meno...

Vabbè, esteticamente il confronto è inesistente, ma il resto? Dico solo che al coin-op potevano cimentarsi fino a quattro persone contemporaneamente, che il livello di difficoltà era meglio bilanciato, che era più divertente...

Forse sono stato un po' troppo critico, ma quando ce vò, ce vò!!! Date un'occhiata ai voti della pagella (che intanto non aggiungono niente di nuovo) e decidete se avete diciottomila lire da regalare all'Imageworks.



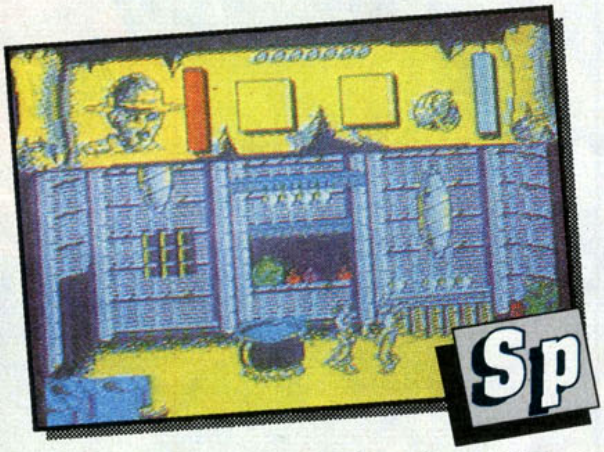
PRESENTAZIONE 80%
Ma vieeeeeni!
GRAFICA 68%
C.S. (Ci siamo)
SONORO 48%
Aaaaaah! Pastiglione dolorificoooo...
APPETIBILITA' 70%
Personalmente lo ritengo troppo facile...
LONGEVITA' 59%
...quindi il numero di partite sarà molto basso.
GLOBALE 65%
Dategli un'occhiata (se non avete già visto il coin-op).

Sp

TUSKER

System 3, cass. L. 18.000

Certo che ne è passato di tempo, otto anni, dalla nascita del glorioso Spectrum, otto anni da quando la fervida mente dello Zio Clive progettò questo gioiellino destinato a diventare uno dei personal computer più venduti. E in otto anni ne sono passati di videogiochi per le vetuste RAM del nostro amato, da quando la Ultimate ci stupiva con Atic Atac, fino ai nostri giorni, in cui la System 3 si è data da fare per convertire Tusker dal grande fratello C64.



Fino a qualche anno fa avrei giurato sull'impossibilità che nel 1990 si producessero ancora giochi per lo Speccy, ora non giurerei che nel 2000 saremo ancora qui a schiacciare tastini di gomma... "Symbol Shift, Symbol Shift, e tutti quei comandi a portata di dito... mai più toccherò le sacre membrane ove il mio dito fanciulletto giacque... (un grazie a Carlo per lo spazio e una richiesta di perdono al Foscolo per l'orribile storpiatura; BDB)" <- Spazio dedicato ad una nota nostalgica di B.d.B..

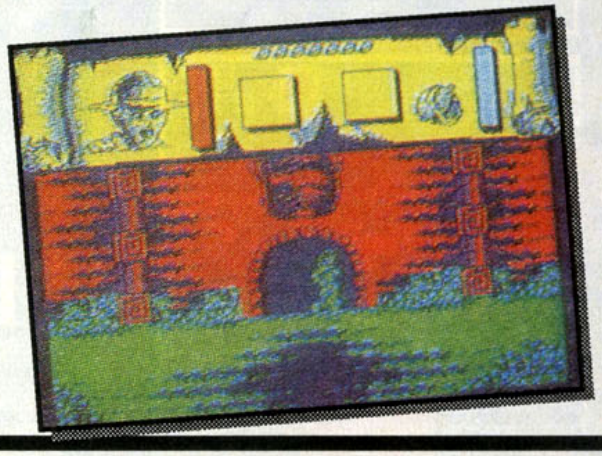
Lasciamo orsù perdere le nostalgie e pensiamo alla recensione.

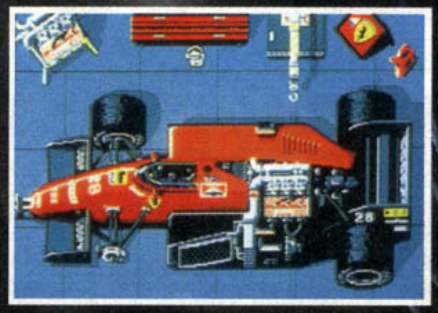
"Sono passati più di tre anni, da quando il corpo straziato di tuo padre era stato ritrovato inchiodato ad una zattera indigena, trasportata dalla corrente del fiume Turkwel. Tutti lo avevano sconsigliato di andare alla ricerca dell'ultimo dei grandi tesori del continente nero, ma lui non aveva dato retta a nessuno... Chi desiderava ancora quel tesoro così tanto da sopportare le durezze ed i pericoli dell'impresa? O forse il cimitero degli elefanti era destinato a rimanere avvolto nelle nebbie del mito e della leggenda...".

Così intona il libretto d'istruzioni di Tusker come prologo alla tua missione, tu infatti impersoni il figlio dell'ormai deceduto professore di cui sopra, chiamato dal destino a completare la missione iniziata da tuo padre, trovare il leggendario cimitero degli elefanti. La meccanica di gioco è quella di un classico arcade adventure, con qualche innovazione però, tra le più significative per esempio è la divisione degli oggetti in due classi, armi e oggetti veri e propri, questa suddivisione rende possibili utilizzare un oggetto con un altro, per esempio, per estrarre l'acqua dai cactus si può selezionare prima il coltello come arma, poi la borraccia come oggetto, quindi colpendo i cactus riesci ad estrarre l'acqua per ristorarti, o ancora, per usare il fucile bisogna selezionare il fucile come arma e poi i proiettili come oggetti. "...Il sogno di tuo padre è diventato il tuo destino".

GLOBALE 90%

Nell'epoca dei 16 bit è quantomeno strano che ci si dedichi ancora a progettare software direttamente su queste macchine, ma non si sa come, non si sa perché ma sia il '64 che lo Spectrum sono ben lungi dal morire per carenza di giochi, anzi ormai, quasi tutti i giochi che escono sfruttano al massimo le caratteristiche dei nostri poveri personal, e anche questo Tusker non fa eccezione, grafica ben definita e addirittura un poco colorata!, sonoro bello solo sul 128, ma questo, si sa, è ormai la regola. Unico metro di giudizio quindi rimane la giocabilità e bisogna dire che Tusker in questo viene promosso a pieni voti, quindi riconfermiamo il voto del fratellone 64 anche per questa stupenda versione di Tusker sullo Spectrum. (C.S.)





Gli screen shots sono relativi alla versione Amiga. I computers otterranno effetti strettamente dipendenti dalla propria grafica.

C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

Ferrari e il Cavallino Nero Rampante sono Trademarks registrati di FERRARI S.p.A. - ESERCIZIO FABBRICHE AUTOMOBILI E CORSE. Usati per autorizzazione.

Ferrari®

FORMULA ONE™

GRAND PRIX RACING SIMULATION

Disponibile anche per:
- AMIGA
- PC
- C 64 disco
- C 64 cassetta
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST

Finalmente!
per il tuo C64
- in cassetta e disco -

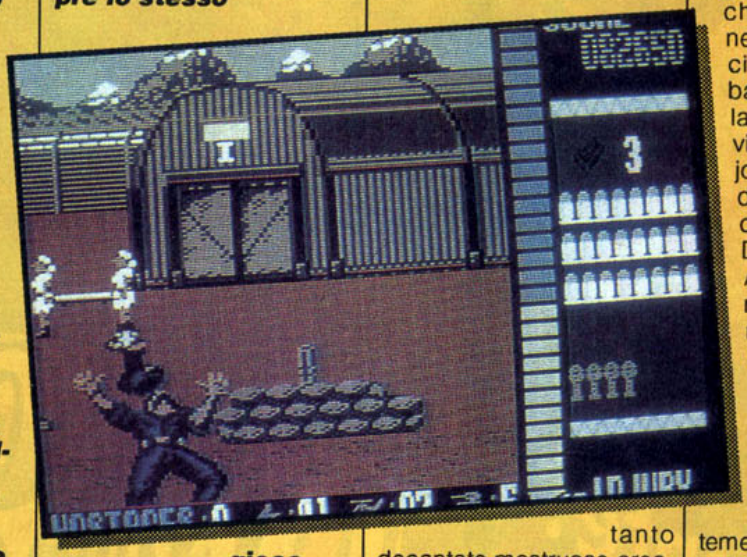
IN OMAGGIO!
una splendida maglietta*
PRENOTATI SUBITO
dal tuo rivenditore

*serie limitata

THE BIZ 64

Ocean, cass. e disco L. 29/39.000

Uffa, che barba. Compilation, ancora compilation, sempre compilation. Con grande rammarico delle software house non c'è attualmente proprio nessuno sul mercato in grado di effettuare la miracolata moltiplicazione dei pani e dei programmi (provare magari dalle parti del lago di Tiberiade) e così ecco che vengono lanciate sul mercato decine di raccolte tutte molto simili fra loro con sempre gli stessi titoli che vagabondano erranti da una parte all'altra. Scandalosa la condotta della Elite che ricompila più volte conditi in tutte le salse quella dozzina di titoli che ha sfornato negli ultimi anni, va comunque detto che anche la Ocean non scherza affatto; basta dare un'occhiatina al numero scorso per avere la conferma che Double Dragon faceva già parte di 100% Dynamite e Operation Wolf di Megamix. Detto questo pensate un po' come siamo contenti noi redattori che ogni mese dobbiamo recensire sempre lo stesso gioco...

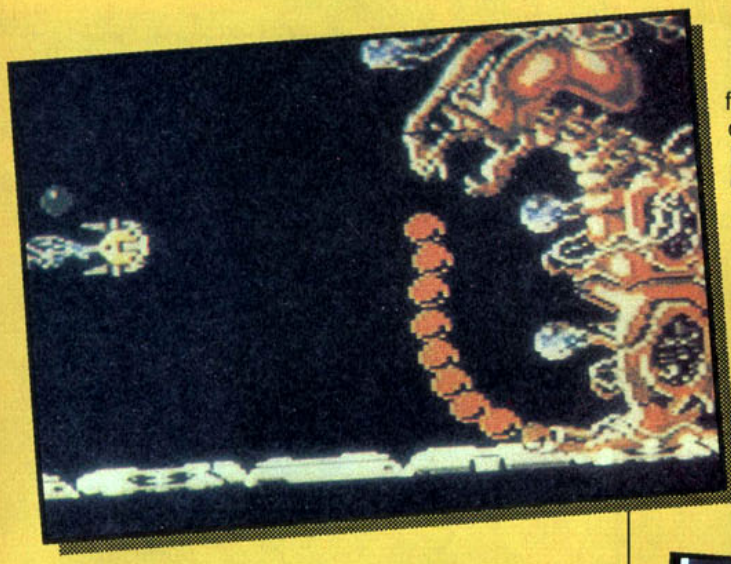


R-TYPE

Come per la Settimana Enigmistica è il gioco che, forse, vanta in assoluto il maggior numero di tentativi di imitazione. Fece addirittura storia a sé la vicenda Katakis spudorata conversione senza licenza che fu addirittura ritirata dal mercato per poi essere riproposta leggermente modificata con il nome Denaris. Ad ogni caso lo si può considerare come il prototipo degli sparaefuggi orizzontali con le armi da raccogliersi in-game e con le tanto decantate mostruose creature giganti di fine livello. Spattacolare il coin-op bisogna proprio dire che quest'ultimo non veniva particolarmente maltrattato dalla conversione nel complesso sufficientemente fedele e soprattuto molto giocabile. Un buon prodotto.

OPERATION WOLF

Entrando un paio di anni or sono in una sala giochi la mia attenzione fu catturata da una strana macchina dotata di nientepocodimeno che un M-60 al posto del solito joystick. Se non altro almeno per soddisfare la curiosità è risultato inevitabile saggiare questo marchingegno del tutto fuori dalla norma che surclassava come appetibilità ogni altro concorrente. Con queste premesse Operation Wolf divenne un successo mondiale di incredibili proporzioni tanto che ne venne realizzato un seguito (Operation Thunderbolt per chi proprio vuole solo la pappa pronta) e l'attesissima conversione. Trasportare il gioco su un monitor non era una cosa affatto semplice anche perché si doveva necessariamente rinunciare alla caratteristica base del coin-op e cioè la mitraglietta (al limite vi potrei prestare un mio joystick, deforme residuato di centinaia e centinaia di furibondi Decathlon sul mitico Atari VCS che ha ormai assunto una sagoma molto peculiare e simile ad una pistola, ma non credo sia la stessa cosa, ndr) si correva così il rischio di perdere gran parte del fascino originale compromettendo fortemente l'esito della realizzazione. Con queste premesse due Natali fa si urlò al miracolo per una conversione preannunciatasi impossibile e che invece riuscì più che bene per tutti i formati, addirittura strepitosa la versione Amiga (anche se sto sconfinando di rivista).



BATMAN THE CAPED CRUSADER-

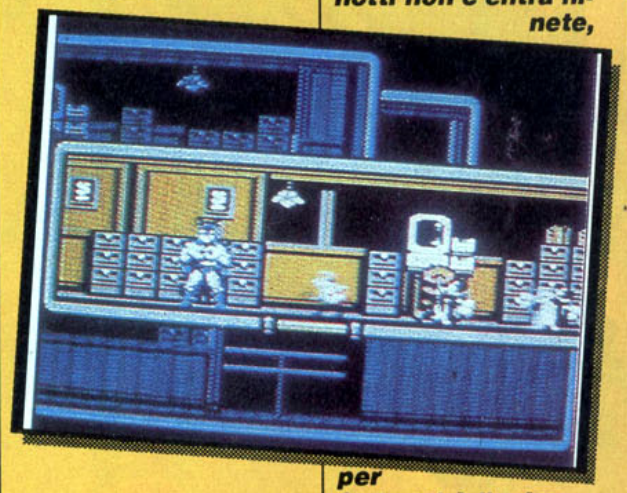
Ma come è appena uscito, è pure bello e lo cacciano subito in una compilation? Ma fila via e vergognati, per quanto la fobia da compilazione ha dei sintomi tutti particolari (vedi introduzione) non siamo ancora fortunatamente arrivati a questo stadio di degenerazione. Il programma in questione è datato di un paio d'anni e non ha proprio niente a che spartire con l'ultimo arrivato, o meglio l'eroe alato è sempre lui con il tenebroso cappuccio nero, ma per il resto altra storia e -aihmè- altro livello di realizzazione. Il gioco è una sorta di arcade-adventure con schermate grafiche ad icone che si sovrappongono una sull'altra con un effetto un pochettino claustrofobico, ma originale. Purtroppo un'allucinante lentezza nell'azione vanificava ogni tentativo per renderlo un bel programma non riuscendo così assolutamente a scavalcare la soglia dell'eccezionalità e restandone anzi ben al di sotto.

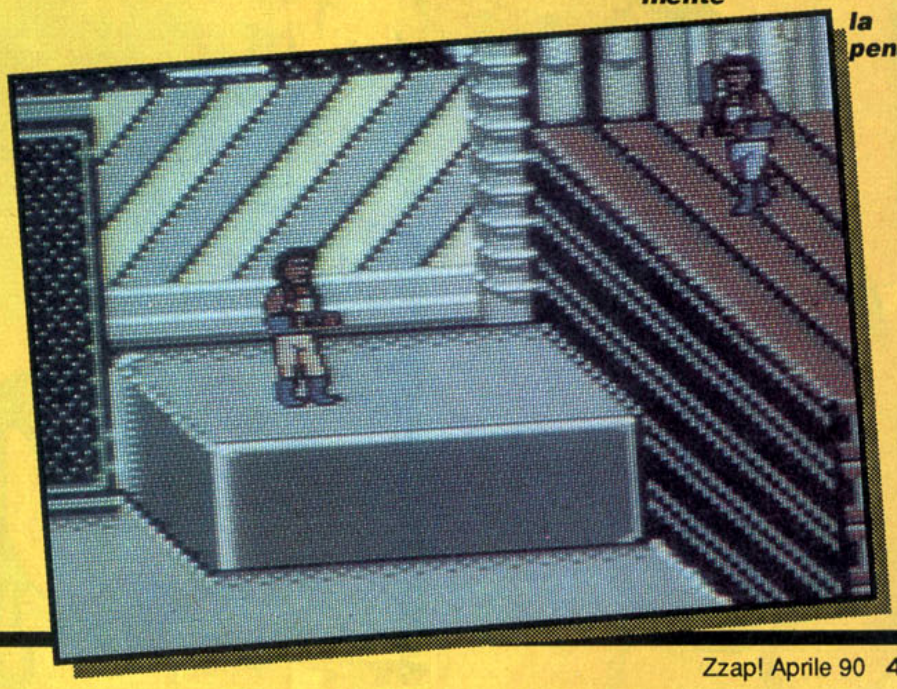
DOUBLE DRAGON

Uno dei più celebri fra i numerosissimi beat-em-up a scorrimento orizzontale con sfondo marziale (con l'utilizzo del karate o simili, ndr) e ragazza da salvare (apprezzate la triplice rima, please). Ancora una volta un titolo che ha avuto il suo legittimo seguito e che quindi doveva essere, almeno in partenza, qualche cosa di veramente buono (eccetto qualche eccezione tipo Tom & Jerry, brrr... mi vengono ancora i brividi). Qui bisogna fare però una precisazione, l'originale in sala giochi (siamo infatti ancora di fronte ad una conversione da coin-op) era veramente un bel prodotto e meritevole di proseguimento, la conversione casalinga era anche lei meritoria di un seguito, ma non certo per l'esito esaltante, tutt'altro...

Globale 69%

Indubbiamente una delle compilation meno forti in assoluto che mi sia mai capitato di recensire. Due titoli buoni e due che raggiungono a malapena la sufficienza. Se volete una compilation della Ocean scegliete Megamix (no,Jovanotti non c'entra ninete, per fortuna) è l'unica che può valerne realmente la pena.





Pipe Mania!!

PRENDE IN UN MODO PAZZESCO!

C & VG Hit 94%
Un classico rompicapo arcade così intrigante che difficilmente riuscirete a smettere di giocarlo.

The Games Machine Star Player Award 83%
Un rompicapo di grande semplicità ed intrigo. Pipe Mania è semplice nel concetto, stuzzicante nel gioco, ed attraente da vedere.

Zzap Sizzler
Assolutamente garantito nel farvi impazzire dal divertimento.

DISPONIBILE PER
Commodore Amiga
IBM PC e compatibili
Atari ST
Commodore 64 cassetta
Commodore 64 disco
Spectrum
Amstrad CPC
MSX
Apple Macintosh

Zero Mar. 1990
"Compra questo gioco e potresti non riuscire a dormire più"

Pipe Mania è un gioco di grande abilità, semplice nel concetto e diabolicamente tentatore.

Dovrai agire istintivamente, e pensare strategicamente!

Una mossa sbagliata, una breve esitazione o una tubazione male posizionata, e affogherai in un mare di melma!

EMPIRE

E' l'alba. Tu raggiungi gli altri piloti al Quartier Generale per discutere gli obbiettivi della giornata. La tattica, le manovre di combattimento... tutto un universo minuziosamente ricostituito in F- 16 COMBAT PILOT.
Nel tempo che precede il volo, tu fornisci le istruzioni alla squadra e organizzi il tuo attacco...

La minaccia di una distruzione imminente e l'inquietudine provocata da un combattimento di grande portata ti mettono 'sul chi vive'. Perfezionato il tuo training, sei ora protagonista delle 5 missioni che l'F - 16 è in grado di portare a termine, dall'intercettamento aria - aria alla missione di ricognizione.

F-16 COMBAT PILOT

Atari ST screen.

Ma ora - Operazione Conquista - il conflitto che speravi non si verificasse mai è sul punto di scatenarsi!
Le forze aeree, l'armata di terra e tutta l'infrastruttura strategica sono minacciate...

Non ti è mai capitato prima di dover fronteggiare un pericolo simile!

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

BLACK BOX

Digital Integration
The Real World of Simulation

LEADER DISTRIBUZIONE

Disponibile per IBM CGA & EGA (5.25/3.50), ATARI ST e AMIGA a L. 59.000
ORA ANCHE per ***C64 CASS.*** e ***DISCO*** rispettivamente a ***L. 39.000*** e ***L. 49.000***

SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

Aria nuova qui in redazione: quel monello di AJ ha dovuto passare a noi BaldiBros l'ambita gestione di questa pazza e scatenata rubrica dopo una furibonda lotta a sberle (Slap fight). Voci di corridoio lo vogliono a svernare al Polo, mentre c'è chi insinua che si sia semplicemente ritirato in un monastero Zen a meditare sui suoi peccatucci. Il nostro avvento non porterà sostanziali modifiche, ma vi possiamo garantire che sgobberemo come pazzi per fornirvi sempre il meglio del meglio. Questo mese ci siamo dovuti sciroppare un bel malloppo di trucchi, truffe e compagnia assortita SOLO PER IL COMMODORE 64. Ci scusiamo con spectrumisti, amstradiani e vicventisti (e così via...) per la completa assenza di materiale lor dedicato, e diciamo soltanto: volete trucchi? Spediteli! La redazione non è ancora saltata in aria, e quindi l'indirizzo è sempre:

ZZAP! TOP SECRET - CASELLA POSTALE 853
20101 — MILANO

W.B. & G.B.

CHINA MINER

(C64)

Ecco alcune poke da un lettore nostalgico per questo platform game al ritmo del "Maple leaf rag". Battete:

POKE 34623,234
POKE 34624,234
POKE 34625,234

e lanciate con il solito RUN.

Andrea - Vicenza

TURBO OUT RUN

(U.S. Gold / C64)

Il vostro piede di piombo si è rivelato un peso piuma in questo gioco super corsaiolo? Nessun problema: mentre giocate inserite la pausa grazie ai buoni uffizi del tasto RUN STOP, indi premete il tasto due punti/parentesi quadra aperta. Come per magia passerete al livello successivo e riceverete sempre il megabonus di un milione, con tanti saluti a quel precario sulla Porsche!

Andrea Orlandi - Formigine (Modena)

MYTH

(System 3 / C64)

Trucco inglese, stavolta: quando caricate tenete premuto lo SHIFT LOCK. Dovreste partire al livello 2 senza la spada. Rubate le palle di fuoco alle arpie e usatele per aprirvi la strada al livello tre. Qui dovete deliberatamente farvi ammazzare, e vi troverete nella sezione successiva con tanto di spada!

1942

(Elite / C64)

Sempre in tema di vecchie trasposizionmi da arcade ecco ecco delle pokes semplici semplici per il fuoco automatico (si ricorda comunque che sono in vendita un mucchio di joystick con tali caratteristiche).
Date il reset e scrivete:

POKE 3198,234
POKE 3199,234
SYS 2640

Andrea - Vicenza

BREAKTHRU

(U.S. GOLD / C64)

Una conversione un pò datata ma che può ancora interessare a qualche nostalgico smanettone.
Appena partiti con la vostra macchina spingetevi nella parte superiore dello schermo, premete spazio e tenete continuamente il joystick spinto in avanti. La vostra macchina dovrebbe uscire un attimo dallo schermo e ricomparire in basso proprio sopra il quadrante dei punteggi, permettendovi così di completare senza colpo ferire le prime due sezioni.
Se volete essere ulteriormente facilitati, resettate il computer e usate le seguenti pokes:

POKE 6604,234
POKE 6605,234
POKE 6606,234

Con un bel **SYS 2640** vi ritroverete le classiche vite infinite.

Andrea - Vicenza

STAR TREK

(Firebird / C64)

Qualche numero fa uscì la soluzione ad opera della stessa Firebird, che era però molto generica. Qui abbiamo la prima soluzione vera pervenutaci:
Andate al globo stellare, selezionando la zona quarantena, e cercate Sines (34.64.43). Recatevici, selezionate nuovamente Sulu e la zona regionale, e cercate Verkas (32.55.25). Andate su Verkas 6 dove troverete il cristallo di dilitio D6, indi nella stessa zono regionale cercate Mokak (50.52.31) che sarà la vostra prossima meta. Entrate nel discontinuum di Mokak 4, e uscirete a Merez (46.27.10), Narsiux (43.36.32) o Versux (43.37.25). In ogni caso cercate nella zona locale il pianeta Larrax (44.30.37) e mandate un uomo con il dilitio su Larrax 4. Fategli inserire il dilitio nella console psimitter e vincerete, perché avrete costruito uno psimitter in grado di contrastare quello klingoniano. Non serve un equipaggiamento particolare, poiché i viaggi sono brevi e i pianeti non pongono grossi problemi.

Roby '67 - Genova

AFTER THE WAR

(C64)

Eccovi delle succulente pokes per un gioco non proprio notissimo.

PARTE 1:
Resettate e inserite:
POKE 51715,173 per vite infinite
POKE 39675,173 per tempo infinito
POKE 43480,173 per energia infinita e...
SYS 32777 per ributtarsi nel gioco.

PARTE 2:
Date il codice **7781**, resettate e sbattete giù le seguenti righe:
POKE 15428,234
POKE 15434,96 per vite infinite
POKE 15338,173 per tempo infinito
SYS 16384

El dio - Torino

SPORT, CINEMA, ARCADE...

PER TUTTI I GUSTI!

THE HIT NAMES
THE HIT GAMES

The Hit Squad

LEADER DISTRIBUZIONE

A SOLE LIT. 7.500. C64 - C16 - AMSTRAD - SPECTRUM

MYTH

(System 3 / C64)

Grandi trucchi per questo grande gioco con grafica firmata Bob Stevenson. Prima di tuffarci una tirata d'orecchi agli autori: "sezzione" vuole una sola zeta, e "cuelle" si scrive con la q.

LIVELLO 1 (Greek legends)

SEZIONE 1: Uccidete qualche scheletro, così uno di essi lascerà cadere la spada. Raccoglietela, così potrete tagliare le catene dello scheletro prigioniero. Dopo ciò camminate sul piano superiore verso destra e troverete la chimera, cioè un mostro con tre teste. Per farla fuori ponetevi sotto la testa di capra e colpite la testa di leone con la spada. Ora saltate a destra e correte.

SEZIONE 2: Non uccidete i romani, bensì un diavoletto. Raccoglietene i tuoni e ammazzate la ninfa, che in realtà e un serpente. Proseguite sulla destra, sempre evitando incontri di cappa e spada con i romani.

SEZIONE 3: Qui la spada è fondamentale: al cospetto della medusa dovete mettervici esattamente sotto spiccando un calcio volante. Grazie alla spada le troncherete la crapa di netto. Raccogliete questa bella reliquia e attivatela come se fosse un'arma; recatevi ora dal drago e sparategli con il vostro nuovo giocattolo, i cui raggi mortali gli distruggeranno le teste.

LIVELLO 2 (Norse legends)

SEZIONE 1: Uccidete con la spada i guerrieri che escono dalla coperta della nave, indi filate a sinistra dove vedrete un corvo nero. Uccidetelo e raccogliete la moneta che lascerà cadere.

SEZIONE 2: "Terminate" uno di quegli animaletti simil-coniglio che vi lanciano pugnali, e raccogliete questi ultimi: attivandoli potrete far strage di vichinghi senza problema. Continuando a camminare troverete una donna legata su un rogo, e dovrete raccogliere la moneta sita lì vicino. Si trasformerà in un tizzone con cui potrete uccidere le fiammelle che vi assaliranno. Potrete così liberare la donna, che vi donerà energia. Verso destra troverete un drago da colpire una o due volte al collo, indi ritornate al rogo e fate strage di vichinghi per guadagnare energia. Dopo questo colpite il drago con i pugnali: appena si fermerà saltatelo e dopo qualche secondo passerete alla sez. 3.

SEZIONE 3: Salite fino al secondo portone del castello, cercando di conservare i pugnali che vi serviranno contro Zeus. La chiave per il portone è qualche secondo di attesa, e da esso uscirà un vichingo che vi lancerà un'ascia. Scansate l'ascia, stecchite il lanciatore, beccatevi l'energia e andate sul portone. Attivate i pugnali e preparatevi alla lotta, in cui dovrete lanciare questi ultimi contro Zeus, affacciato ad una specie di balconcino. Per passare al terzo livello è indispensabile, combattendo, non superare il limite del balconcino.

LIVELLO 3 (Egyptian legends)

SEZIONE 1: Quante belle trappole! All'inizio, per non perdere troppa energia, non dovete saltare prima del serpente che vigila sulla piramide. Per guadagnare energia uccidete i serpenti, quindi salite sulla piramide per mezzo di alcuni scalini mimetizzati sulla facciata. Il muro si aprirà in alcuni punti chiave, e vi sono tre porte segrete; la prima è in basso a sinistra. Quivi troverete un amuleto a forma di occhio che vi servirà nella terza sezione. Non entrate nella seconda porta (più o meno al centro) se non volete finire in un groviglio di trappole insuperabili, ed entrate nella terza (in alto a destra) per proseguire il gioco.

SEZIONE 2: Dopo la porta c'è un cunicolo diviso in tre parti che vi porta in una tomba del faraone (fate gli scongiuri!). Stecchite un egiziano e imboscatevi il suo amuleto, indi proseguite fino ad alcune buche. Salite, uccidete il sacerdote, prendete il caschetto e scendete, ma solo dopo aver distrutto il vaso a destra dello schermo. Guadagnate energia uccidendo egiziani o attivando il simbolo a croce andandoci poi sopra. Andate nuovamente a destra e scendete nella prima buca che incontrerete, quindi verso sinistra dove dovrete uccidere il sacerdote. Distruggete i vasi e razziatene il contenuto, indi salite e rifornitevi di energia. Scendete di nuovo nella buca, andate a destra, e troverete un vaso di cui saprete già che fare. Salite ancora e andate a destra, dove finirete al cospetto del dio Horus che somiglia ad un cane (non era Anubi? - ndWB). Attivate la croce egizia e stateci saldamente sopra, indi attivate l'occhio "prelevato" prima e sparate come pazzi senza muovere mezzo muscolo delle gambe se tenete alla salute del corpo intero. Ucciso il mostro rubategli quella specie di pendola che aveva, e adesso potrete spiccare salti degni di Super Pippo. Ora vi resta solo di salire sulle pietre sporgenti dal muro sopre la croce e di entrare nella porta a destra.

SEZIONE 3: Confronto con il faraone. Dovete disporre i vasi incamerati prima nel giusto ordine per non attivare la testa al centro dei ripiani, dopodiché ci sarà il contatto del faraone e della sua statua. L'ordine dei vasi è: papera in alto a sinistra, faraone in alto a destra, oca in basso a sinistra, cane in basso a destra.

Per tutto il terzo livello potrete riavere tutte le armi premendo i tasti /, A, V.

LIVELLO 4 (The final contest)

SEZIONE 1: Blastaggio a tutt'andare, dove sarebbe meglio avere qualcuno che inserisca la pausa nei momenti difficili. I mostri di fini sezione richiedono particolare velocità e abilità.

SEZIONE 2: Il mostro vi attaccherà frontalmente, e dovrete colpirlo prima in testa e poi negli occhi. Se ce la farete, preparatevi alla schermata finale, dove apparirà la ragazza della presentazione.

Fabio Pucci e Andrea Mainieri di Cosenza

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793

C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905

COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI

VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Perché affannarsi per trovare il programma preferito?

Lago ha l'assortimento che hai sempre sognato!

Lago - Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto dal Lunedì al Venerdì

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

COMPUTER SHOP SERVICE
Via Capecelatro,37 - Milano
Tel. e Fax 4048345

PERSONAL COMPUTER

oppure IBM ® compatibile

VIDEOGAMES oppure SOFTWARE
LEADER BORLAND

SCEGLI TU! MA SE VUOI I PREZZI MIGLIORI VENITE A TROVARCI

FUMAGALLI
Via Cairoli,48 - Lecco
Tel. 0341-363341

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

MANTOVANI TRONICS

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM, ATARI e IBM COMPATIBILI.

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

TAITO
RAINBOW ISLANDS
IL SEGUITO UFFICIALE DI BUBBLE-BOBBLE
LEADER DISTRIBUZIONE
I simpaticissimi Bub e Bob si ripresentano sotto vesti umane per salvare i pacifici abitanti delle "Isole dell'Arcobaleno" dalla prigionia del boss "Shadow".
"ZZap! 92%" - Amiga, C64
Amiga Action
"Un grandioso gioco platform brillantemente programmato! Addirittura migliore del Bubble-Bobble originale .... vale proprio la pena di includerlo nella propria collezione!"
"Un gioco eccellente che offre interminabile divertimento"
"La grafica di Rainbow Island è identica all'arcade e definita perfettamente"
DAL FANTASTICO COIN-OP DELLA TAITO UN FANTASTICA CONVERSIONE!
C64 C Lit. 18.000
C64 D Lit. 25.000
SPECTRUM C Lit. 18.000
ocean
AMSTRAD C Lit. 18.000
AMSTRAD D Lit. 29.000
AMIGA Lit. 29.000
ATARI Lit. 39.000

MR. HELI

(Firebird / C64)

Codici di accesso

Livello 2: **CACAEICAAQABCGADCKBW**
Livello 3: **DACCJCHAAQJJJJJDCDCR**

Valerio e Alessandro Tricoli - Palermo

ndWB: Cari AVA Soft, la prossima volta che ci spedite un trucco scrivetelo su carta decente, e non su carta igienica. E' per caso una sottile critica al contenuto di Zzap! ?
ndGB: I vostri trucchi su Emlyn Hughes fanno ridere (e con questo siamo pari per la carta igienica). Sappiate che io e PC siamo due grandi estimatori di EHIS e il decimo livello lo mangiamo a colazione SENZA BARARE!

RENEGADE

(Imagine / C64)

Ed ora un listato per un picchiaduro che è già arrivato al terzo capitolo.

```
10 FOR X = 415 TO 463
20 READ B : POKE X,B  : C=C+B
30 IF C=6053 THEN 50
40 PRINT " HAI CANNATO A SCRIVERE I DATA!" :
END
50 PRINT " VUOI VITE INFINITE (S/N)?"
60 GET A$ : IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN 60
70 IF A$="N" THEN 90
80 POKE 452,0:SYS 415
90 INPUT "NUMERO VITE 1-255";N
100 IF N>255 OR N<1 THEN 90
110 POKE 457,N:SYS 415
120 DATA 32,44,247,32,108,245,169,32,141,202
130 DATA 2,169,181,141,203,2,169,1,141,204
140 DATA 2,96,141,255,255,169,195,141,148,1
150 DATA 169,1,141,149,1,96,169,3,141,206
160 DATA  164,169,2,141,33,158,76,203,163
```

Buon pestaggio!

Dario - Torino

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

Commodore 64	L. 270.000
Disk Drive 1541 II° COMMODORE	L. 300.000
Amiga 500 COMMODORE + Espansione 512K	L. 890.000
Hard Disk X AMIGA 500 A590 COMMODORE	L. 850.000
Espansione 512K X AMIGA 500 con clock	L. 170.000
Espansione 512K X AMIGA 500	L. 130.000
Drive Esterno X Amiga 500 (Meccanica Nec - Slim)	L. 190.000
Amiga 2000 COMMODORE 6.2	L. 1.700.000
Espansione X AMIGA 2000 2MB	L. 690.000
Gen Lock A2300 COMMODORE	L. 350.000
Scheda Janus XT COMMODORE	L. 750.000
Scheda Janus AT COMMODORE	L. 1.400.000
Hard Disk 42 MB X Amiga 2000 (Autoboot)	L. 1.450.000
Hard Disk 40 MB X Scheda Janus XT	L. 650.000
Monitor COMMODORE 1084S	L. 550.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L. 300.000
Stampante STAR LC 10	L. 370.000
Stampante EPSON LQ 500 24 Aghi	L. 650.000
Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi	L. 690.000
Stampante Commodore MPS 1224C 24 Aghi	L. 1.100.000
Stampante STAR LC 10 Color	L. 500.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

GHOULS'N'GHOSTS

(U.S. GOLD / C64)

Un grande gioco pieno di fascino che ha appassionato non poco l'intera redazione.
Arrivare fino al terzo livello non è così difficile, ma se riuscite nell'arduo intento di arrivarci senza perdere neanche un cavaliere allora le cose diventeranno molto più facili: vite infinite assicurate.
In alternativa dovete riuscire a totalizzare mezzo milione di punti entro la fine del secondo livello. Questo è possibile in particolare quando fronteggiate il mostro finale dello schema numero due. Posizionatevi in modo da vederne solo la faccia e sparategli all'impazzata.

Federico Giaveri - Bergamo

HEROBOTIX

(C64)

Schiacciate quel grazioso pulsante che prende il nome di reset, digitate

POKE 34671,44
POKE 33449,44
POKE 34209,44
SYS 29948

e... ricchi premi per chi azzecca cosa succede.

Dario - Torino

SUPER WONDER BOY

(Activision / C64)

Tre consigli tre per aiutarvi a completare le gesta del poppante più famoso del mondo dei videogiochi.
Uno dei problemi più grossi è distruggere i mostri giganti in possesso della chiave necessaria per passare di livello, vero?
La redazione inglese di ZZAP! ci consiglia di fare rifornimento di bombe e di spararne una subito prima di bussare alla porta del cattivaccio di turno. Ingegnoso e facile da mettere in pratica!
Due bolognesi gasati ci spediscono, invece, i seguenti due trucchi: Quando arrivate a Baraboro, the coastal town, proseguite fino in fondo dove una molla vi sparerà in aria (volare ohohohh!), cercate di salire sui tetti e camminate vestro l'estrema destra, colpite il tetto alla vostra sinistra e... sorpresa!... 10 cuoricini! Quindi andate coraggiosamente addosso a un nemico e... incredibile!... l'energia è ancora intatta (siete vulnerabili solo da una caduta su spine lava o dal tempo). Contro i cavalieri (red, blue e silver knights) dovete giocare di astuzia: chiudeteli in un angolo e non si muoveranno più.

Si ringraziano i colleghi inglesi e *Patrick & David Colgan di Bologna.*

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA' COMMODORE 64 & FLOPPY DISK

VASTO ASSORTIMENTO "joystick"

"WOW FANTASTICI GIOCHI PER TE"

Vendita per corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA,18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

ECCO A VOI IL GIOCO DEGLI ANNI '90!

KLAX™

E'semplice da capire e facile da giocare. Afferra i tegoncini colorati con l'apposita paletta e gettali nel contenitore in modo tale da formare pile monocromatiche da tre, diagonali e file di tre.

Sembra facile? Lo è! La parte difficile è riuscire a smettere di giocare!

- L'ultima mania dalla California!
- 99 diverse e divertentissime modalità di gioco
- Il coin op con più promettente e veloce divulgazione!
- Affascinante e stimolante.
- Forma KLAXES multipli per ottenere ancora più punti!
- Sfida i tuoi amici in un fantastico duello mentale!

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

LEADER

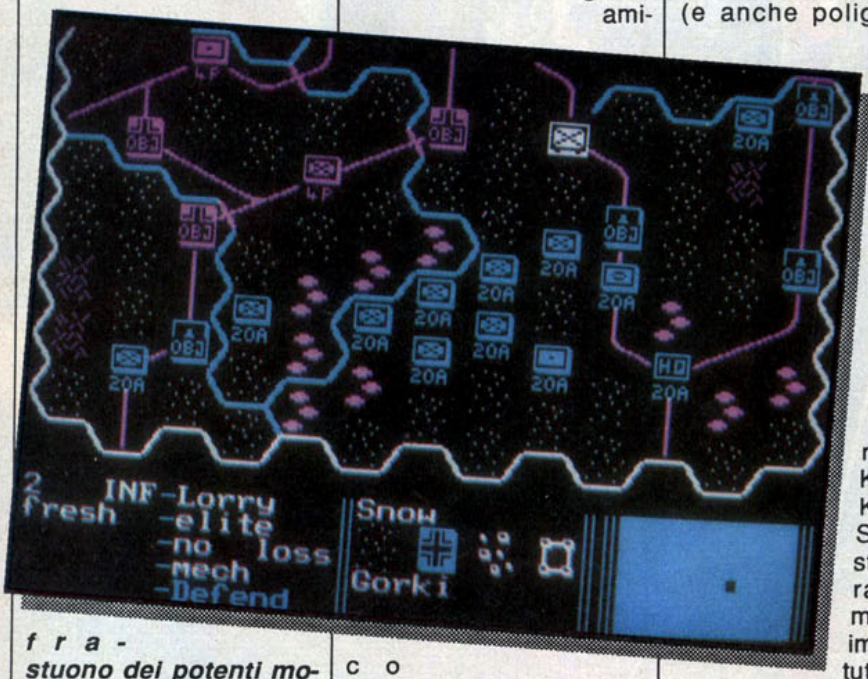
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™ Tengen Inc. Published by Domark Ltd.

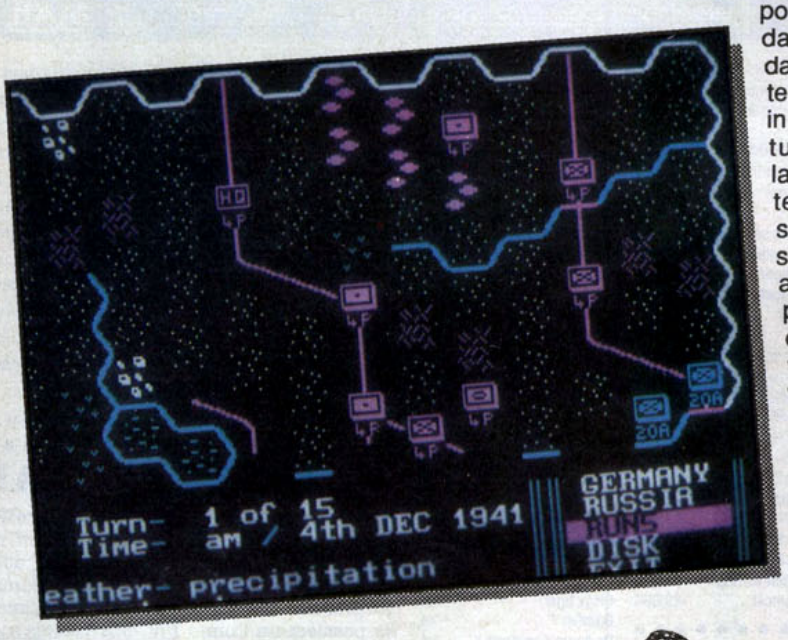
PANZER BATTLES

SSG, disco L. 45.000

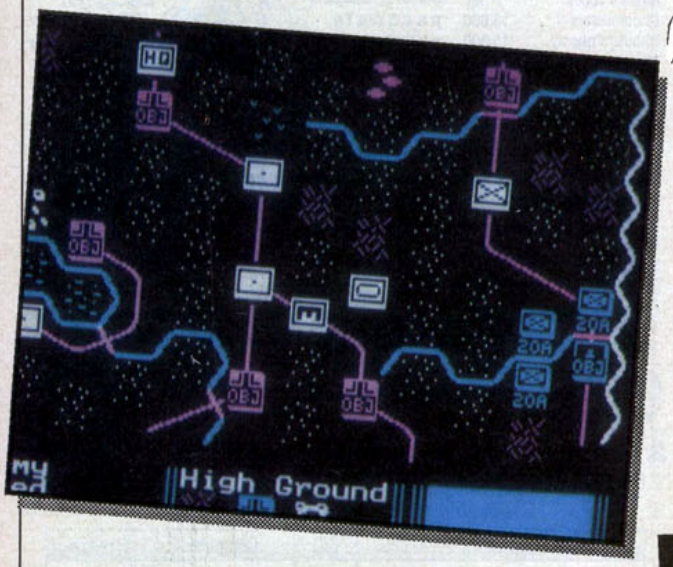
Pennacchi di fumo, tanfo di cordite e sibili dei proiettili: ecco la guerra! Il campo di battaglia è ormai lastricato con l'acciaio dei carri armati distrutti, mentre altri si aprono faticosamente la strada in mezzo a tanto sfacelo. In mezzo al fragore dei potenti motori e al rombo delle esplosioni s'ode anche qualche bestemmia in russo e in tedesco. Non dimentichiamolo: i carri sono lo strumento della vittoria, ma gli uomini ne sono l'anima.

E così, ci siete cascati ancora una volta. La vostra ex-ragazza vi ha omaggiato di un bell'occhio nero, qualcuno ha deciso che non potevate permettervi la macchina e ve l'ha gentilmente soffiata, e il vostro migliore amico ha appena dato fuoco alla vostra collezione di Zzap! per sperimentare qualche nuovo intruglio chimico. Dopo simili immani catastrofi la via è una sola: arruolarsi nella legione straniera. Ma purtroppo per voi avete confuso i moduli e adesso vi trovate in qualche imprecisato luogo nel cuore della Russia mentre cercate di decifrare il nome del luogo scritto alla vigliacca su un cartello. MOCKBA? MNHCK? KAPKOB? Che vor dì? Finalmente qualche russo di buon cuore (e anche poliglotta) vi svela l'arcano: siete in procinto di entrare in uno dei sei campi di battaglia di Mosca, Minsk, Karkov, Prokhorovka, Kanev e Korsun. Scelta vostra, naturalmente, ma poco importa: a tutte le latitudini la guerra è sempre la stessa roba: il rancio scarseggia, si dorme solo dodici ore al giorno e bisogna anche rifarsi i letti. Ma non importa, siete troppo duri per abbattervi: tirate un bel sospirone e vi incamminate verso uno dei sei teatri di guerra mentre il fango del sentiero insozza irreparabilmente il vostro bel completino a striscioni col numero di serie scritto davanti. La strada è lunga, e così per ingannare il tempo estraete il foglio di "iscrizione", per accorgervi con vostro grande rammarico che sono due: uno scritto in crucchese e un'altro in quegli strani caratteri ammirati prima sul cartello. Complimenti, ce l'avete proprio fatta! Solo voi potevate firmare per due eserciti in contemporanea (il whysketto serale gioca brutti scherzi). A questa bella situazione c'è un rimedio: entrate nel primo esercito che capita e combattete come pazzi per uccidere l'altro, che una volta morto non potrà più avanzare pretese su voi. Facile dirlo, eh? Bene, io non c'entro proprio: la firma è vostra. Come? C'è scritto il mio nome? Ehi, niente scherzi: ieri sera stavo rincorrendo il ladro che mi ha fregato la macchina cercando con una mano di prendere a sberle quello stupido che mi ha bruciato la collezione di Zzap! e con l'altra di tenermi la bistecca sull'occhio. Qualcuno mi aiuti! Non si può? E va bene: farò il mio dovere, ma qualcuno pagherà per questo! [...] Tanti anni dopo un soldato tornò pesto e lacero alla sua natia città di Milano, mettendosi a scrivere sulla tastiera del suo amato PC questa recensione, forte delle espe-





gli ordini sulle spalle dei poveri soldatini da loro comandati. Qui entrate in gioco voi: in base alla situazione che la mappa strategica vi mostra dovete scegliere le azioni più opportune per costruirvi la vittoria, muovendo unità per il territorio, mandandole all'attacco, ordinandogli di logorare il nemico o anche di tornare a rifornirsi. Naturalmente ci sono anche altre operazioni che per brevità non cito, e dirò invece che il gioco si articola su due sole fasi: prima date gli ordini e poi li vedete eseguiti, continuando così fino a che si raggiungono le condizioni di vittoria. La scelta dell'esercito (russo o tedesco) è libera, e si può giocare indifferentemente contro il 64 o un amico. Il programma incorpora un editor di scenari, in modo da garantirvi la massima durata anche quando avrete esaurito gli scenari forniti assieme al gioco (che non sono certo pochi).



rienze provate sulla propria pelle nei teatri di guerra russi. Orbene, cari lettori, PB simula gli scontri tra germanici e russi in quel di ***; non scrivo il nome perché non lo so: ci sono sei scenari di cui ho già scritto i nomi e la scelta è tutta vostra. I due manuali presenti nella confezione spiegano tutti i dettagli dei singoli scenari che sarebbe inutile discutere adesso. Parliamo invece del gioco, che è un simulatore strategico abbastanza normale in cui diamo ordini al nostro esercito tramite una serie di menu. Ritroviamo, al solito, la tipica organizzazione gerarchica: in cima a tutto c'è il quartier generale senior, che passa gli ordini a uno o più quartieri generali junior. Questi ultimi, tanto per non smentirsi, scaricano

Efficace ma semplice. La grafica è una sinfonia di squillanti colori intorno al nero che ricorda pesantemente certi drappeggi funebri, e inoltre lo scorrimento del campo di battaglia sembra scritto in BASIC. Sul gioco vero è proprio devo dire che è di facile ingresso e da l'idea di una certa elementarità: un pregio per i novizi del genere strategico ma un difetto per gli esperti più esigenti. Tutto è abbastanza semplificato, e c'è la generale tendenza a combattere ad alto livello essendo tutto gestito a gruppi. E senz'altro veloce nel calcolo dei risultati di battaglia (dopo i simulatori SSI non mi spaventa più nulla), ma come ho già detto è un prodotto destinato più che altro a neofiti non particolarmente esigenti.

PRESENTAZIONE 76%
Due bei manualetti, caricamenti niente male e editor degli scenari.
GRAFICA/SONORO 48%
La grafica è mortuaria con uno scroll preistorico, il sonoro è utile come una terza gamba.
ACCURATEZZA 69%
Gli scenari sono rigorosamente storici, ma i combattimenti hanno un'aria troppo semplificata.
GLOBALE 67%
Facile da giocare e abbastanza vario per durare, ma nel complesso sembra un po' limitato.

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Dischetti TDK & Bulk	*tel.*
Joy. Quickjoy V	59.000
con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
autofuoco regolabile	
Joy. Navigator AF	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Porta dischetti 5"	28.000
Per 90 dischetti	

Amstrad cpc 464 (cass)

After the war *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger	tel.
Bomber *	tel.
Chase HQ	18.000
Dr.doom's revenge °	21.000
Fiendish freddy's big	18.000
Gazza's soccer *	tel.
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Indy: the arcade	15.000
Megamix (raccolta)	29.000
Microprose soccer *	39.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Power drift *	18.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000
Soccer spectacular	29.000
5 giochi di calcio	
Super Wonderboy *	18.000
The biz (raccolta)	29.000
The Untouchables *	18.000
Turbo outrun *	18.000

Amstrad cpc 464 (disco)

Barbarian II *	25.000
Fiendish freddy's big	25.000
Rainbow island *	29.000

CBM 64/128 (cass)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Black tiger	18.000
Bomber *	29.000
Chase HQ	18.000
Defender of crown *	12.000
Double dragon II	18.000
Dr.doom's revenge °	18.000
Gazza's soccer *	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Fiendish freddy's big	tel.
Indy: the arcade	15.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Passing shot	18.000
Power drift *	15.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Rainbow warrior	29.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Space harrier II	15.000
Star trek	18.000
Stunt car racer	29.000
Super Wonderboy *	15.000
The biz (raccolta)	29.000
The Untouchables *	18.000
Turbo outrun *	15.000
Vendetta	tel.
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	tel.

CBM 64/128 (disco)

Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	21.000
Battlechess	29.000
Beach volley	tel.
Black tiger	18.000
Blue angels	39.000
Bomber *	39.000
Cabal	18.000
Carrier command	39.000
CD Games pack	69.000
30 giochi: richiede CD	
Chase HQ	21.000
Chessmaster 2100	29.000
Defender of crown *	15.000
Double dragon II	25.000
Dr.doom's revenge °	21.000
Ferrari F1	28.000
Fiendish freddy's big	tel.
Footballer of year II	15.000
Forgotten worlds	15.000
F14 Tomcat	29.000

Vieni a trovarci alla Grande Fiera D'Aprile

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ultimissime novità!

Gazza's soccer *	21.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geochart	50.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Ghostbusters II	21.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hard driving	tel.
Indy: the arcade	15.000
Iron lord	25.000
K.Daglish soccer match	tel.
Knight of legend	39.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderbolt	tel.
Panzer battles	49.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
P47 Thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Rainbow warrior	39.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disks Flight Sim.	*tel.*
Search for the Titanic	35.000
Shinobi	18.000
Sim city	tel.
Space harrier II	15.000
Space rogue	29.000
Stunt car racer	39.000
Super Wonderboy *	18.000
Tangled tales	29.000
The Untouchables *	21.000
Times of lore	25.000
Total eclipse *	20.000
Turbo outrun *	15.000
Tusker	25.000
Uninvited	29.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	tel.
Zak McKracken °	39.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
4th dimension	tel.

Spectrum 48k (cass)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger	tel.
Bomber *	tel.
Dr.doom's revenge °	tel.
Dynamite dux	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's soccer *	tel.
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Microprose soccer *	29.000
Myth	18.000
New zealand story	tel.
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000
Space harrier II	15.000
Super Wonderboy *	18.000
The Unouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	18.000

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi... ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad. **Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.**

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndacate, Inc.

BUONA PASQUA!

SoftMail ha preparato per te un "*uovo di Pasqua*" con - non una - ma tantissime sorprese!!
Se possiedi un Commodore 64 o uno Spectrum 48k, ecco il regalo pasquale più bello per te ed il tuo computer: il "**Cesto Sorpresa**" con ben **10 cassette** a sole **Lit. 25.000** (o 10 dischetti a Lit. 35.000) per il tuo computer.
Tutti i prodotti sono originali ed in confezione singola.

Incredibile vero!?!
Solo **SoftMail** ti offre un'occasione così ricca e straordinaria! Ma attenzione: l'offerta é valida solo per gli ordini spediti entro il 31 maggio 1990.
Ordina subito il tuo "cesto sorpresa" pasquale: ne sarai veramente soddisfatto!

Cesto Sorpresa

CBM 64 cass.	Lit.25.000
CBM 64 disco	Lit.35.000
Spectrum cass.	Lit.25.000

Data la particolare economicità dei prodotti inclusi in questa offerta, non verranno effettuate sostituzioni di qualsiasi tipo. Rimane comunque valida la garanzia della casa produttrice.
Resta valida anche per questi ordini l'offerta SPOT.

Telefonaci per le ultime novità anche a 16 BIT

Sempre più lettori di ZZAP collezionano i preziosissimi SPOT. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e potrai immediatamente cominciare la tua raccolta personale!

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ____

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

NUOVO!

ENCORE
presenta...

BEYOND THE ICE PALACE

C64	7.500 lire
AMSTRAD	7.500

IKARI WARRIORS

C64	7.500
C16	7.500
AMSTRAD	7.500

WONDERBOY

C64	7.500
AMSTRAD	7.500

GIA' DISPONIBILI:
PAPERBOY
GHOSTS 'N GOBLINS
BUGGY BOY
SPACE HARRIER
SABOTEUR
BOMBJACK I & II
STORM WARRIOR
BLUE THUNDER

ENCORE

Elite Systems Limited Anchor House, Anchor Road, Aldridge Walsall West Midlands
WS9 8 PW England Telex: 336130 ELITE G Consumer hot line: (0922) 743408

LEADER
DISTRIBUZIONE

SENTINEL WORLDS

Electronic Arts, disco L. 39.000

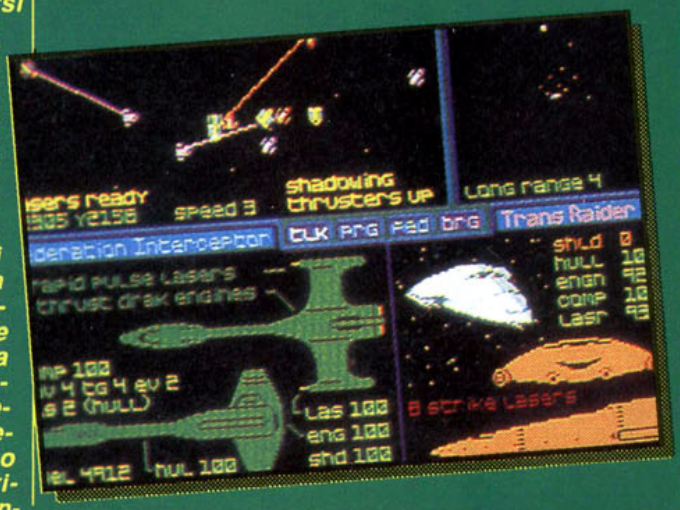
I cinque curvilinei coperchi si alzarono dai loro alveoli. L'aria gelida imprigionata nelle capsule criogeniche si diffuse pigramente nel locale, mentre si udiva l'ansito di polmoni umani. Faticosamente, cinque alte figure in uniforme si alzarono in piedi e iniziarono una lunga serie di esercizi per riabituarsi al moto. Non molto tempo dopo si udì il ronzio di un cicalino e i cinque si recarono a rapporto sul ponte di comando, dove la bionda comandante dell'astronave li attendeva con i loro ordini. Dopo i soliti convenevoli, la donna iniziò una lunga spiegazione sull'attuale situazione nel sistema di Caldorre, che sarebbe eufemistico definire difficile. In breve, è stato registrato un aumento della criminalità aliena nei confronti delle navi federali, ed è assolutamente necessario un attento lavoro di investigazione e prevenzione. Questo difficile compito spetta ai cinque nuovi arrivati, e, oserei dire, a voi.

Adesso, cari lettori, una domanda: conoscete "The mars saga"? E' un gioco di ruolo sempre della EA uscito tempo fa che si distingueva per l'ambientazione nello spazio. Su questa falsariga esce adesso questo SW, ma naturalmente non si tratta di una "cartacarbonatura" mal riuscita. Come sempre avviene in questi giochi dovete crearvi i vostri eroi (cinque, ovviamente) assegnando punti alle varie caratteristiche. In più potete sceglierne la faccia e altre abilità addizionali tipo il maneggio di armi o le doti di riparatore, e poi il gioco inizia nello stesso modo in cui è iniziata questa recensione.

Ricevuti gli ordini vi trovate nello spazio aperto a bordo del vostro intercettore, cui potete dare il nome che volete, pronti per la grande avventura. Ovviamente non vi anticipo nulla su ciò che c'è da scoprire giocando, quindi eccovi una descrizione del sistema di Caldorre. Ci sono tre pianeti: Caldorre, Norjaenn e Ceyjavik; presumibilmente, il primo è qualcosa come un capoluogo di sistema, il secondo è un mondo satellite mentre il terzo è una palla di fango usata da scienziati più o meno pazzi per le loro ricerche. Nello spazio circostante viaggiano astronavi di tutti i generi, e non tutte sono amichevoli. Anzi, proprio all'inizio l'astronave madre da cui "decollate" è sotto attacco, e non sarebbe una brutta idea buttarvi nella mischia per collaudare i vostri proiettori di luce coerente a spese altrui. Prima di arrischiare la salute dell'astronave e vostra è meglio sapere esattamente chi sono i vostri personaggi.

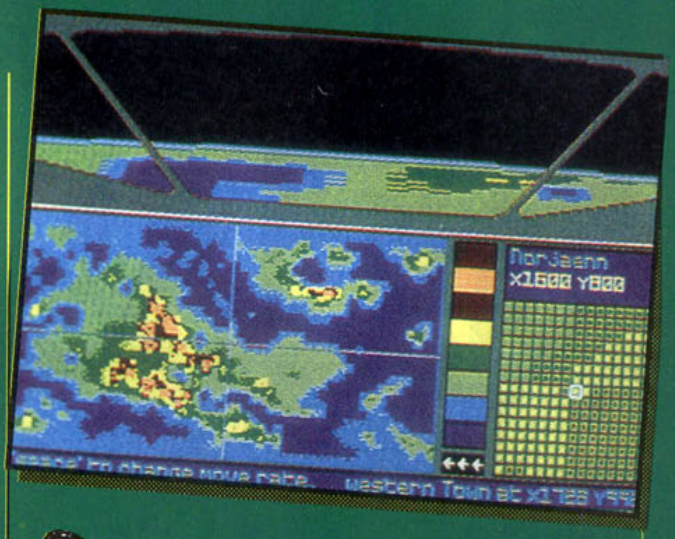
Ognuno ha uno specifico compito, e avete un pilota, un navigatore, un comunicatore, un ingegnere e un medico. Nel caso che alcun di loro sbatta contro qualche proiettile nemico e si faccia male (per sempre), siete ovviamente costretti a dargli addio, e finchè non tornerete su Caldorre per sostituirlo con un novellino dovrete fare a meno dei sui servigi. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti i vostri personaggi possono guadagnare esperienza e abilità, sta a voi scoprire come, e possono rimpinguare il portafoglio rendendo certi preziosi favori alla comunità descritti nel manuale.

SW vi offre tre diversi ambienti di gioco: nello spa-



Premetto che sono un appassionato di RPG, classe a cui Sentinel Worlds appartiene almeno in parte, soprattutto nella fase di creazione dei personaggi e nei combattimenti pedestri. Tuttavia ogni gioco di ruolo che si rispetti vi lascia cominciare con dei nemici di scarso impegno per poi finire con quelli super super agguerriti. Qua invece, anche abbordando una semplice navetta nemica di quelle che si trovano subito a depredare i convogli, i nemici sono piuttosto duri. Ma la cosa più grave è che non si capisce NIENTE di quello che succede: ci si limita a morire, provare per credere. I difetti non si notano solo nei combattimenti, ma anche in quasi tutte le fasi animate del gioco: movimenti lentissimi, scattosi e grafiche monocromatiche la fanno da padroni. Riescono a rientrare nella media alcune schermate statiche,le esplorazioni motorizzate sui pianeti e la scena dell'orbita.

zio, nell'ATV e in cammino. Quando siete nello spazio (la condizione iniziale) avete due visuali esterne nella metà superiore dello schermo: sono entrambe visioni dall'alto, che si distinguono soprattutto per la scala di visualizzazione. In basso si trovano tutti gli indicatori di stato, uno dei quali è relativo alla vostra nave. Molto simile è la visuale nell'ATV, mentre la visione dall'elmo da battaglia quando vi spostate a piedi può apparire confusionaria, perchè vi mostra un paesaggio in 3D soggettive a cui è sovrapposta una mappa aerea. Tutto ciò che incontrerete può essere amichevole o ostile, e le distinzioni avvengono più che altro in base ai colori: quando vedete qualcosa dipinto in uno squillante color rosso pericolo è ora di friggere un pochino l'aria circostante, cercando possibilmente di mirare giusto. Qui entrano in gioco le armi: partendo da roba di scarto che qualche magazziniere spiritoso ha imboscato nella vostra armeria dovreste cercare chi vi vende roba seria, ricorrendo magari al mercato nero perchè certe armi sono (anzi, sarebbero) proibite. La cosa più importante è cercare di migliorare le proprie abilità, perchè serve poco avere un cannone a neutroni se poi chi lo usa ha una mira paragonabile a quella di uno spaventapasseri.



Lento, lento, lento. Un ottimo esempio di un gioco con grande profondità rovinato da una cattiva programmazione nelle fasi in cui teoricamente il C64 sarebbe assai dotato. Non sono solo le scene d'azione a risultare menomate, ma anche i semplici movimenti: muovendo l'astronave nello spazio c'è un ritardo di parecchi decimi di secondo (suona poco, ma dovete provare...) dopo ogni comando che non è certo attribuibile all'inerzia, mentre muovendovi a piedi vi sembrerà di pilotare un equipaggio ingessato, tanto sono indecise nei movimenti tutte le visuali. Si salvano la sezione sull'ATV, i caricamenti, una discreta parte della grafica e la profondità di gioco. Se non vi spaventa un'azione inamidata troverete una bella avventura, ma dovete provarlo prima.

PRESENTAZIONE 74%
Buon manuale e caricamenti abbastanza veloci. I cambi di disco si fanno sentire.

GRAFICA 65%
Uno strano misto di belle immagini e monocromia assai lento nei movimenti.

SONORO 45%
Pochissime musichette e altrettanti effetti sonori di bassa lega.

APPETIBILITA' 58%
La storia è bella ma l'intero gioco è lento in maniera quasi indecente.

LONGEVITA' 59%
Dipende da voi: se preferite azione o spessore. Nemmeno noi, che siamo fratelli di latte, ci troviamo d'accordo.

GLOBALE 60%
Voto assai politico e di comodo. Ci stiamo ancora scannando per deciderne l'equità.

LA LEGGE

IL PIU' VELOCE, IL PIU' APPASSIONANTE GIOCO DI SIMULAZIONE DI CORSA IN GRAFICA 3D MAI REALIZZATO PRIMA!

TAITO

Voi e i membri della vostra squadra avete preso posto in una Porsche Turbo per inseguire dei pericolosi criminali al volante di automobili sportive su di giri.

TURBO!

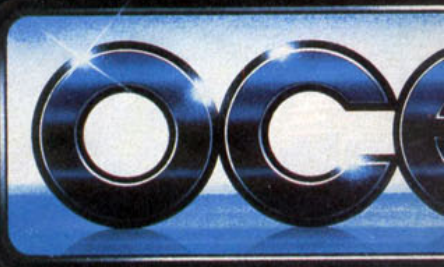
Siete alle strette? E allora innestate uno dei pulsanti turbo...ed eccovi lanciati!

SPARATE PER LE STRADE DELLA CITTA'

Sulle strade più dure e attraverso le gallerie imbottigliate dal traffico. Ma solamente se tenete la strada! I criminali possono sempre battersela ma non dileguarsi.

ELETTO GIOCO DELL'ANNO ORA ANCHE PER IL VOSTRO HOME COMPUTER

...GRAZIE AL VOSTRO CO



ATARI ST - AMIGA

LEADER VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASC

HA LA MEGLIO...

GLI INTOCCABILI
(VIVETE LA LEGGENDA AMERICANA)

Ritrovate Elliot Ness e la sua sezione speciale nel corso di 6 sequenze di azione intensa e pericolosa. Sequenze di tiro nei vicoli, una

INCURSIONE ALLA FRONTIERA,

il confronto alla stazione e l'inseguimento nei depositi e, infine, l'epilogo nel

DUELLO SUI TETTI.

Rivivete la storia di Elliot Ness nel corso della sua lotta contro Al Capone!

TAITO

DOPO IL NUMERO 1 DELL'ANNO SCORSO - OPERATION WOLF...

Ecco ora, divertimento e sfida raddoppiati.

UNA NUOVA AZIONE ULTRA-RAPIDA

per uno o due giocatori.

THUNDERBOLT non riproduce solamente lo scrolling orizzontale di Wolf ma aggiunge allo scenario grande azione in grafica 3D!

Dovrete mettere alla prova i vostri nervi di fronte ad aerei a reazione, ad elicotteri, a carri-armati e ad altri numerosi spietati avversari.

FATE USO DEI VOSTRI LASERS,

e del vostro giubbetto antiproiettile; prestate particolare attenzione ai missili terra-aria!!

RAGGIO

O (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

AMSTRAD - COMMODORE

Suncom

Un nome una garanzia

Slik Stik™ L. 19.000

*Preciso ed affidabile
*Comodo e conveniente
*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo

Tac-2™ L. 29.000

*Garanzia 2 anni
*Collaudato fina a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally-Accurate Controller

Tac50™ L. 39.000

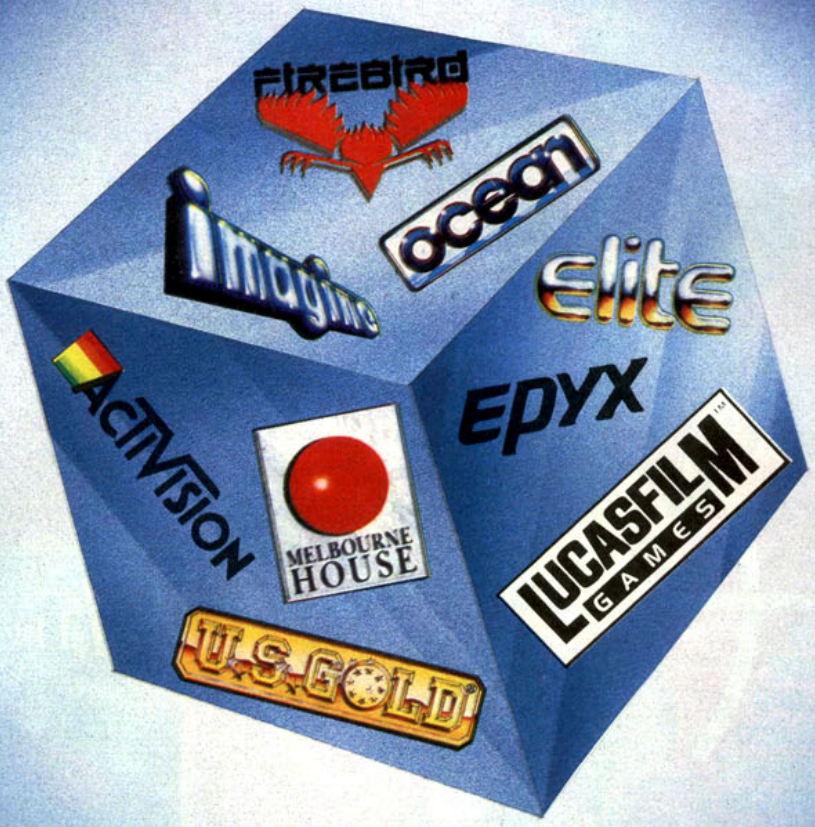
*5 Micro switch
*4 bottoni fuoco
*Aggressivo, per ogni tipo di sfida
*TAC: Tactical Audible Controller

Analøg PLUS™ L. 79.000

*Impugnatura anatomica
*Per PC &. Apple
*Autofuoco con velocità variabile
*Testato in laboratorio per usi estremi
*Garanzia 2 anni

Distribuito da: LEADER Distribuzione srl - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO



OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
del settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

the Basket Manager®

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO S.R.L. · VIALE BERTI PICHAT, 26 · 40127 BOLOGNA (ITALIA) · TEL. 051/251338 · FAX 051/6570349

SOFTEL
l'alternativa.
IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS
Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812
GRUPPOINMAGINE by M. Guerra

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edi Grafi.Co

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO !
La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da GENIAS

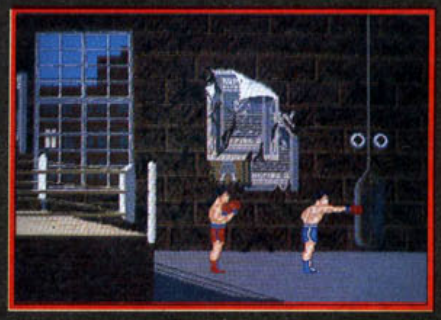
Disponibile per:

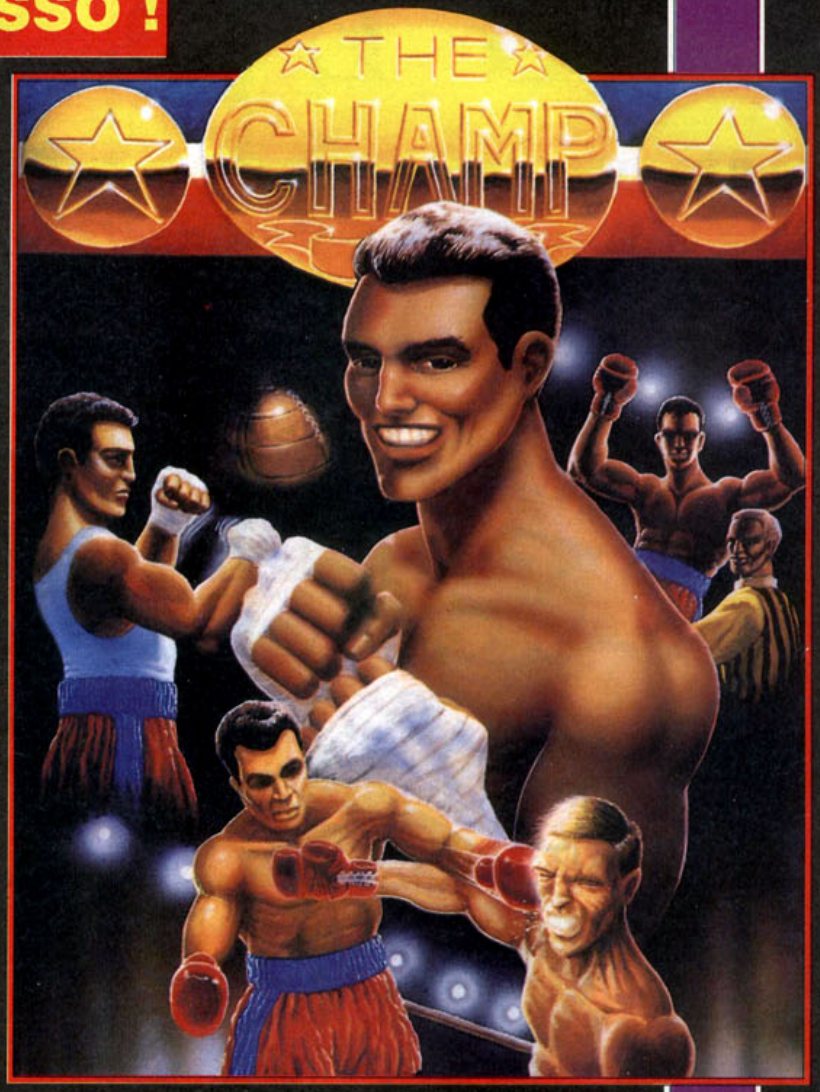
Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

GENIAS

GRANDE SUCCESSO !





THE CHAMP

Riconosciuto dal World Boxing Counsil, The Champ è semplicemente la più realistica simulazione di box mai realizzata per computer:

- con il tema musicale originale del film Rocky -
- più di 1300 schermate di animazione -
- si può giocare con 1 o 2 giocatori -
- un libretto con le regole e la storia della box -
- portachiavi con guantoni da box -

... e molto di più! E' sorprendente il grande entusiasmo di tutti: in Francia: Grandissimo successo, in Germania: Medaglia d'Oro Smash ... Insomma una grande simulazione.

Ora disponibile per AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD e SPECTRUM

SKATE OF THE ART

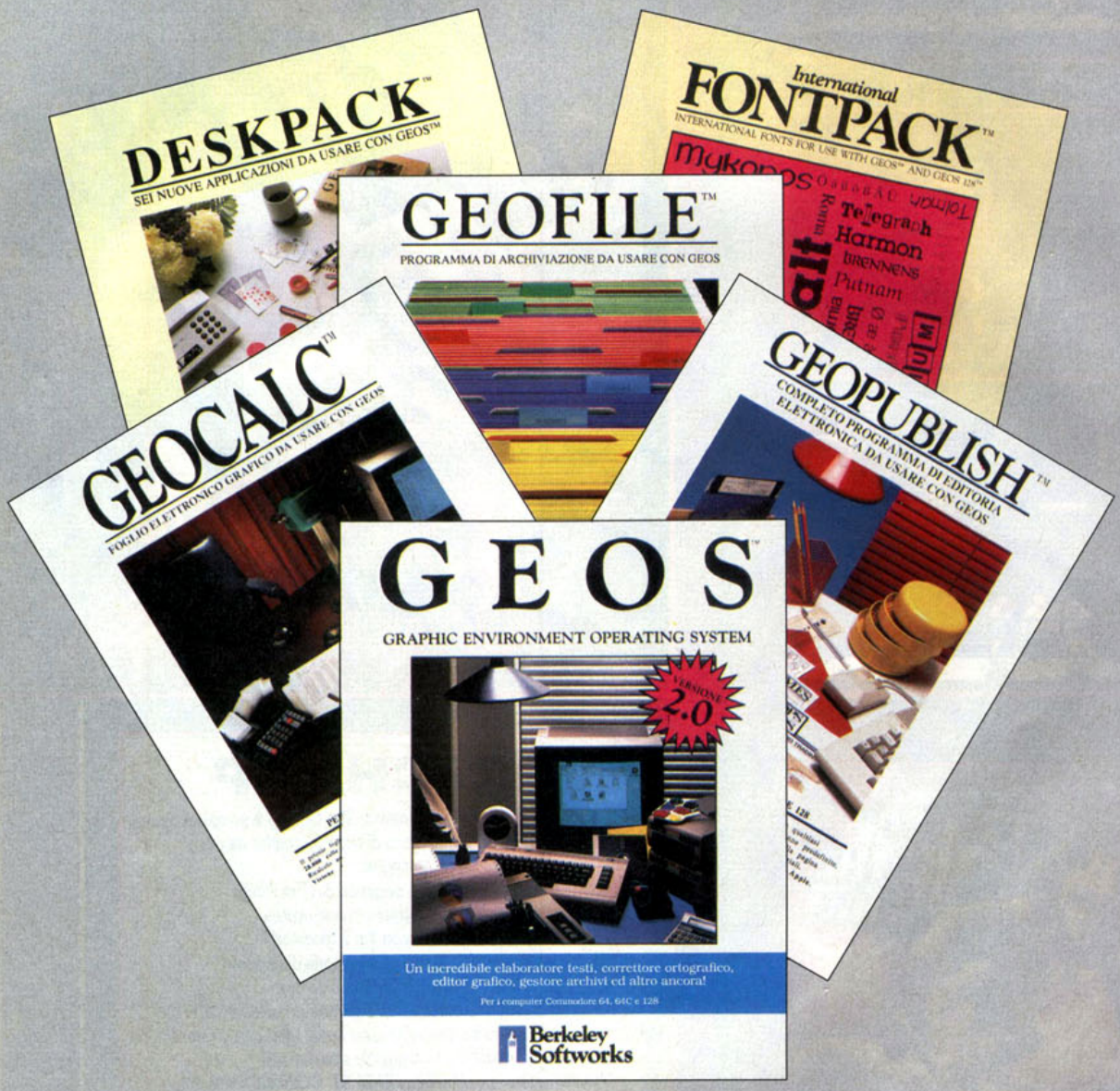
Un pazzo gioco per i fans di skateboard.
Uscita per Amiga dalla metà di ottobre.
Non lasciatevelo sfuggire!

Importato e distribuito
in esclusiva per l'Italia
da: **SOFTEL**
Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812

LINEL Products MERIMPEX Ltd
Am Schrägen Weg 2, 9490 Vaduz
Principality of Liechtenstein
Tel: 01041 75 283 68
Fax: 01041 75 206 56

G E O S 2.0

ABBIAMO QUALCOSA DA PROPORVI SETTE VOLTE MEGLIO DI GEOS:



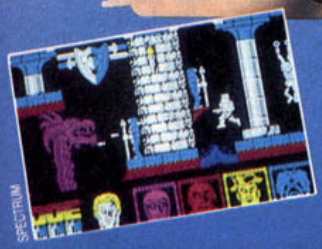
COD.	PRODOTTO	PREZZO AL PUBBLICO
8744	GEOS 2.0	L. 99.000
7950	GEOFILE	L. 69.000
7949	GEOCALC	L. 69.000
7948	GEOPUBLISH	L. 69.000
5848	DESKPACK	L. 49.000
7785	FONTPACK	L. 69.000

Disponibile presso i negozi SOFT CENTER e i migliori rivenditori.

Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

DEFENDERS OF THE EARTH™

LEADER



Dalla famosa serie televisiva, ecco arrivare il fantastico arcade che ripropone i tuoi personaggi preferiti.
FLASH GORDON, MANDRAKE, LOTHAR e PHANTOMAS.

Aiutali nella loro terribile lotta contro MING per salvare la Terra!

C64, AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST SPECTRUM 48/128K

ENIGMA VARIATIONS

© 1990 King Features Entertainment Inc.
King Features Syndicate Inc. All Rights Reserved.

POSTA

PROLOGO

Siete collegati in diretta con l'arena della Posta di ZZAP! Siamo in attesa di eventuali pubblicazioni, per cui andiamo con le formazioni, vi anticipo che ci saranno sorprese: ritorna lo scandalo Balda-Novarina e, a grande richiesta, Paolo '69. Maggiori informazioni nel corso della telecronaca. I lettori sono in attesa del fischio d'inizio e dagli spalti si alzano cori che inneggiano alle proprie fazioni... L'arbitro è MBF di Milano, e si avvale della collaborazione dei guardalinee BDB e BJ. Ecco le lettere che fanno il loro ingresso in campo; la carta di ZZAP! è fresca e ventilata... Passiamo ora alla telecronaca vera e propria... Vai Ciotti!

E' SEMPRE PIU' NOSTALGICA MELANCONIA...

Comprensiva redazione di ZZAP!,
è passato quasi un anno da quando vi ho scritto per la prima volta (accidenti, come passa il tempo! NDR), e il vostro appoggio morale mi ha fatto reagire.
Ora cerco di combattere l'evoluzione tecnologica assecondandola; ho comperato l'Amiga 2000. Cerco così di rivivere vecchie emozioni, ma la nostalgia è rimasta, e ne sono contento, perché voglio ricordare. Nel 1983, praticamente non c'era distribuzione di programmi originali, di quei pochi non esistevano istruzioni in italiano, nemmeno quelle date in dotazione all'acquisto del computer. I pirati imperversavano (GCS, AFS, SCX, CGB, immagino che di questi nessuno si ricordi più nulla), chi possedeva il drive non poteva sfruttarlo completamente. La qualità del software, sia per gioco, che per lavoro, era nettamente inferiore ad ora, e i programmi in commercio erano pochi. La mia casa era un porto di mare (pochi erano i possessori di un home computer). Non è facile essere stati protagonisti prima di Bittanti Matteo, FFS, Marco Spadini (e per me questa è storia di oggi, anzi di domani, e c'è già chi la rimpiange), ZZAP!, Fiat Tipo, Karate Kid I, II e III, C64, VIC 20, fino allo Spectrum ZX 81 che aveva una memoria poco più ampia di uno schermo video.
E' passato quasi un decennio, non riesco a crederci, è il lasso di tempo che separa i pantaloni a zampa di elefante, con basettone e zoccoli alti 20 cm degli anni '70, dall'edonismo reganiano degli anni '80. Non sembrano tempi da rimpiangere, ma chi li ha vissuti da protagonista sa che qualche cosa di magico c'era. Quando dei microcomputer si è avuta l'alba, per me è stata bellissima, ora si sarà trasformata in una radiosa giornata, ma l'alba è passata, per sempre.
Ai lettori chiedo di non considerarmi uno "stress", insistente per giunta, so che dei miei ricordi non interessa niente a nessuno, ma ognuno ha i propri che gli stanno a cuore, quindi potete almeno cercare di capirmi. Un saluto a Ddrummer per esilarante missiva che mi riguardava, davvero divertente. Un grazie a Fabrizio per i complimenti. Ed ora, alla luce debole del monitor dell'Amiga 2000 che illumina la sagoma di un VIC 20 segnato dal tempo, in questa notte fonda di gennaio, mi viene da pensare a quanto sono stato felice il giorno in cui sono riuscito a registrare in Turbo Tape, ZAXXON con il nome, riallineando i puntatori.
Eravamo pochi, eravamo esploratori.
PAOLO '69

Buaaaa! Sigh! Continuo a piangere ogni volta che leggo simili lettere. Caro Paolo, grazie per la bellissima lettera, è veramente commovente. Anche se si era già capito dalla tua prima lettera, abbiamo un BIG, dopo Spadini, FFS, SAN e Filosofo. Un BIG è uno che riesce a riassumere in poche righe delle immagini molto azzeccate e a dire cose particolarmente intelligenti in modo semplicissimo. Stupenda la frase "La mia casa era un porto di mare (pochi avevano un home computer)" che non tutti riusciranno veramente a capire. Questo, in piccolo, mi ricorda l'avvento dei primi televisori: pochi potevano permetterseli, e quando c'erano degli spettacoli la sera, la gente si riuniva in massa davanti a quel nuovo focolare, e le case si riempivano. Vivere le cose dal principio è sempre una cosa stupenda. Non solo per poter raccontare "C'ero anch'io", ma perché si è protagonisti, ci si sente "qualcuno", si può condividere con altri avventure fantastiche. Ma tutto passa, tutto viene inghiottito, e molti, come te, Paolo, non se ne accorgono in tempo, e rimangono lì, soli, avvedendosi troppo tardi che il gioco è finito. Cambiano le mode, le vecchie generazioni passano, quelle nuove sembrano non capire. E allora ci chiediamo se quello che è successo è servito a qualcosa, addirittura se è successo qualcosa, o se non è stata una delle solite illusioni effimere della vita. Filosofia? Può darsi, ma quando ci vuole...

LO SCANDALO BALDA-NOVARINA: ENTRA IN GIOCO UN NUOVO PERSONAGGIO!

Cara redazione di ZZAP! (Cara perché costate! Ridere, grazie) (ah, ah, ah, prego, ehm, NDR),
sto scrivendo questa lettera con cuffia alle orecchie, chewing-gum in bocca e siringa nel brac... Ehm, stavamo dicendo? Ah, sì, mi stavo presentando... Ho appena letto la Posta del numero 41 di Gennaio, e ho da dare alcuni chiarimenti riguardanti la questione dell'autore degli Annali: Fabrizio Balda o Michele Novarina?
Diciamo nessuno dei due.
Gli Annali li ho scritti io! (See, e poi li ho scritti io. Tu, Giorgio, anche tu? Tu Simone? Carlo? Dai, dai, mettersi in fila. Tu Massimo, non fare il furbo. Ok, prendete un numero e aspettate. Non fate i furbi! In fila! C'è nessun altro che vuole essere l'autore degli annali? Ok, rivolgersi alla cassa NdMA)
Io conosco quei due esseri fin da bambino, e siamo a scuola in banco insieme (perché, non avete mai visto un banco a tre posti?) (Quello che fa 50 Km con un litro...? No, eh? Vabbè, NDR) Durante l'ora precedente a quella di religione, stavo scrivendo gli Annali, cos'era? Ah, sì, l'ora di latino, e giusto perché Cicerone a me fa un effetto lassativo, me ne sono andato in bagno. Quando torno non trovo più i fogli della mia opera, inutile chiedere informazione a quei due disgraziati, perché puoi avere più nomi da un mafioso che non da loro. L'ora dopo vedo Michele che copia da un foglio... Che pensare? Trascinarlo in tribunale no, perché con le poche prove che ho, mi distruggerebbe certamente, decido quindi di assecondarlo e di cercare tra i libri: niente.
Dopo vedo Fabrizio scrivere in atteggiamento sospetto... Anche lui? A questo punto

la situazione si fa più complicata del previsto: quindi decido di lasciar perdere, rifarò gli Annali con calma a casa.
E poi cosa vedo su ZZAP! ? Gli Annali secondo Fabrizio!
E poi cosa vedo su ZZAP! ? Michele dice che sono suoi! Disgustoso...
Voi vi chiederete perché ho scritto questa lettera, vero? Beh, anch'io!
Se qualcuno lo sa, me lo faccia sapere! Per ora saluto e complimenti per la rivista.
ALEX MASSASSO Genova
(Per la cronaca: Balda Fabrizio era di Torino, NDR)
PS
Sapete, avevo anche pensato di pestarmi con loro: mi chiamavano Terminator quando andavo a boxare in palestra.
PPS
Mi chiamavano così perché i miei avversari non hanno mai terminato un incontro: io cadevo sempre prima della fine!!!

Agghiacciante! La vicenda Balda-Novarina va complicandosi, e a questo punto l'intrepido MBF non può che assoldare un'unità corazzata dell'esercito per far luce su questo caso che ha coinvolto i quattro quinti dell'opinione pubblica. Un problemma a livello regionale di dimensioni gastro intestinali. Propongo, nel frattempo, un TOTO ANNALE, ovvero INDOVINA CHI E' IL VERO AUTORE...
Segnate 1 per Balda Fabrizio, 2 per Michele Novarina, e X per ALEX di Genova. Al vincitore andrà una stupenda copia brussurata e opportunamente tostata degli Annales di ZZAP! con tanto di prefazione in cirillico Non perdetevi quindi l'estrazione che avverrà più o meno fra un decennio: sempre e solo su ZZAP!

PROPOSTE E SUGGERIMENTI

Carnevalesca redazione di ZZAP!,
abbiamo meditato tutte le vacanze di Natale natalizie (ormai lontanissime), ma finalmente abbiamo trovato qualcosa da dire a voi e a te che stai leggendo. Ecco il punto: ultimamente sono apparsi molti bei giochi per il 64 (ad esempio Xybots, scherzavamo), ma ormai si sta raggiungendo il limite, come afferma anche Chris Butler, parlando di Power Drift "le tecniche utilizzate sono parecchio vicino alla perfezione, e sono sicuramente le più efficienti che potete trovare su un 64 come ora. Si stanno raggiungendo i limiti". Quindi ormai i giochi non riusciranno ad essere migliori dei precedenti, perché ormai, sfruttati i limiti del 64, i giochi potrebbero sembrare tutti uguali. In passato si è sempre andato migliorando, cercando di dare il meglio per quel dato gioco, ma ormai siamo quasi al limite, e si corre il rischio di una situazione di giochi molto simili. Questo, secondo noi, non è il vero problema per gli 8 bit, non la già tanto accennata crisi, che sicuramente avverrà, ma in tempi abbastanza lontani (si spera). ZZAP! è una delle più belle riviste di computer, anzi, forse la più bella, per vari motivi, ma noi avremmo due proposte che tenderebbero a migliorarla:
1) La ZZAP! PARADE è interessante (ora ampliata a 20 giochi), ma che ne dite di stilare una classifica dei giochi più venduti, come accade per i dischi, libri e videocassette? Ci sembra un'idea abbastanza interessante, e poi sapere di possedere il gioco più venduto in Italia, da' un'enorme soddisfazione! (Sai che roba)
2) Questa è davvero grossa: perché non far diventare ZZAP! quindicinale? Uscendo due volte al mese sarebbe più aggiornato. Con una trentina di pagine e sulle duemila lire non ci pare una cattiva idea, sarebbe come dividere a metà ZZAP!, sia nel prezzo, sia nei tempi di uscita, e nelle pagine, ma con informazioni più aggiornate sul mese corrente. Questo perché? Per prima cosa in un mese possono cambiare molte cose, capita che certe recensioni siano anticipate o ritardate (vedi Batman o Super Wonder Boy); le lettere aspettano due mesi o più prima di essere pubblicate (per esempio la lettera di mamma Gabriella che è datata 13-9-1989 ed è stata pubblicata a novembre), eppoi, diciamoci la verità, aspettare un mese è molto lungo, quindici giorni passano in fretta. [...]
3) Vi sembra sensato sprecare una pagina per quella... (insulti vari) di console (con una sola l), del Nintendo? E' già tanto se pubblicate qualche gioco per MSX o Speccy, figuriamoci per una console che i giochi li vende pure la Standa.
4) Leo "Batman" Voliani ha parlato delle antiche dispute tra il 64 e lo Speccy. Ma che confronti sono? Il 64 è il migliore 8 bit sulla piazza. Lo Speccy è monocromatico, gli sprite dell'Amstrad si muovono lentissimamente e a scatti, il Nintendo, puah, è una console, quindi poke e listati se li sognano (e i cheat mode dove li metti? NDR), l'Atari si dovrebbe mandarlo al rogo, tra i 16 bit, l'Amiga, se non ci fosse stato il 64, non sarebbe mai esistito, l'ST è peggiore dell'Amiga, il PC IBM (non Paolo Cardillo) ha un così gran sonoro che è molto difficile sentirlo, anche col volume al massimo. Quindi, tirando le dovute conclusioni, si deve dire che il 64 ha fatto la Storia dei computer, gli altri devono stare zitti per le cause sopra citate.
4) Ci siamo stufati di tutti questi successi del Milan: a Barcellona Berlusconi ha pagato gli avversari promettendo loro di far cadere Ceausescu, a Tokio per un fortunoso buco nella barriera (Higuita siamo tutti con te), con la Juve a S. Siro gli ha fatti vincere Agnolin, (tanto a Torino vinciamo noi!), ecc, ecc INSOMMA BASTA! Dobbiamo tornare a vincere! Agnelli: licenzia 2-4 mila operai Fiat e compra Baggio, Vialli, Reuter! Torneremo grandi! (Speriamo che capirete questo piccolo sfogo, ma, sapete com'è, dopo aver battuto l'Inter...)
5) Ma è già il quinto punto (in teoria sarebbe il sesto visto che il quarto è ripetuto, ma si sa, i miserelli che non capiscono la grandezza del Nintendo sono tutti così... NdMA)? Non dovevamo forse solo dire 2 cose? Beh, comunque, se vorreste attentare alla nostra vita dopo quello che abbiamo detto, rinunciate, Enrico è un judoka, ed io colleziono armi ninja, quindi...
Scritto, ideato e realizzato by
THE BLUES BROTHERS, ENRICO E LUCA, Torino, Italia
PS
Volevamo scrivere ancora una riga

E rispondiamo subito ai prolifici lettori di Torino, che ci spediscono mensilmente una dozzina di lettere: dovevamo premiare tale fedeltà:
I limiti sono fatti per essere superati. Il 64 è stato spremuto fino allo stremo, ma non ha ancora finito di dare alla luce capolavori: Myth e Vendetta sarebbero stati utopistici quattro anni fa, ora no. Il 64 non è finito, il meglio deve ancora venire. Preciso poi che i giochi migliori non sono solo quelli che sprecano al massimo la macchina: Bubble Bobble per Amiga, ad esempio, non sfrutta affatto le potenzialità della macchina, eppure è un capolavoro, forse IL platform game per eccellenza (non è vero, Rainbow Islands su Amiga è meglio di Bubble Bobble ndMA). Non avete ancora finito di divertirvi con il 64, per cui mettete via i soldini per le prossime novità!
1) Buona l'idea della ZZAP! PARADE. Ci stiamo "attrezzando"!
2) ZZAP! quindicinale? Lasciamo stare. Questi esperimenti li lasciamo fare ad altri. Se si vuole mantenere una certa qualità bisogna avere il tempo per preparare una rivista che da anni si distingue fra le altre per

professionalità e competenza, a differenza di altre, che, magari, escono in edicola recensendo demo o pubblicando news di riviste inglesi... (questa sì che mi è piaciuta, bravo MBF!; NdDE) ZZAP! mensile è SACRO!
3) Non ho mai amato le dimostrazioni per assurdo... Il 64 è un gran computer, ma, come direbbe Steve, non sarebbe mai esistito senza lo Speccy, il VIC 20 e compagnia bella. Rispettate gli avversari e non ricominciate battaglie insulse. Grazie.
4) Hai ragione! Mi ha rotto 'sto Milan che a Torino, andata di Coppa Italia, ha subito ininterrottamente per 90 minuti e si è salvato nei modi più incredibili e fortunosi... Proseguirei volentieri, ma non siamo sulla GAZZETTA DELLO SPORT; sono comunque disponibile per una briscola-rissa al Bar dello Sport. (E verrebbero pure Massimo, Paolo e "molti" altri accaniti tifosi bianconeri della nostra redazione, che ogni lunedì si scannano amorevolmente con quei simpaticoni dei redattori avversari...)

FACCIAMO UN BREAK CON LA POSTA BREVIS

"Stanno per arrivare giorni campali e ZZAP! ancora non accenna ad uscire,
allo stomaco ho dolori bestiali, crisi d'astinenza, sto per morire.
Cerco ZZAP! e non lo trovo, non so più che fare, è peggio che essere in
spine di rovo, quasi mi sto per suicidare. Ma ecco dal buio una luce si alza
e la paura se ne va via, mentre la mia nonna fa la calza, io leggo ZZAP!,
ovunque io sia, perché ZZAP! è vita, è speranza, perché ZZAP! è la migliore,
e non mi fa più mal la panza, e mi batte forte il cuore,
adesso so che giochi comprar."
Con questa poesia di tipo lunare, ADRIANO SCHIMMENTI, L'ormai consacrato "re della Posta Brevis", apriamo la PB, un angolo nella Posta Ufficiale (e Gentiluomo) che sta riscuotendo, di mese in mese, sempre maggior successo, e gli alluci d'ascolto lo confermano. Bando alle ciance e allo scrolling parallattico, partiamo con MARCO LANZI detto DDT, ovvero il pirata più odiato da mosche e zanzare, che "vorrebbe arrivare al punto della sua lettera". In esclusiva ecco il punto: " • ". Tralasciando ogni imprecazione che i tre quinti di voi staranno lanciando al povero Marco, proseguiamo con CORRADO LISSONI che scrive, tanto per restare in tema con i videogiochi: "Caro MBF, o come ti chiami, rifacendomi al tuo MCF (Mega Commentone Finale), nelle ultime righe parli di coppe, chiaramente coppe europee, non è il caso di citarle, ecco vorrei sapere che squadra stavi per guardare: mi son di Milan (nel senso che tifo per la mitica squadra di Sacchi)...". AAARGH! Ebbene, caro Corrado, non posso che tifare per la magica Juventus e auspicare un prossimo strapazzamento globale a MICROSOCCER che infliggerò a quel milanista schifoso (in senso lato) che porta il nome di Simone Crosignani, baldo redattore dell'altrettanto balda redazione di ZZAP!. Prossimamente il risultato finale. Marco Tagliaferri si spreca in elogi a BDB chiedendo a gran voce un suo ritorno "adventuroso"... Chi lo sa? (Vedrete, quello che BDB vi sta preparando, avventurieri incauti... eh, eh, eh... NdBDB) Dall'Alaska (leggi Pineto Calabro) arriva una missiva esplosiva scritta da MATTEO BITTANTI SENIOR, che accusa il nipotastro di viltà e lo invita a tornare più polemico che mai. Lasciandoli ai loro litigi familiari, passiamo oltre: FA B THE MAD ci scrive un Mega Commentone Finale "LA POSTA NON DEVE CAMBIARE, VA BENE COSI'". Faremo il possibile per mantenerla in forma! Un saluto del tutto speciale va ad un nostro affezionatissimo lettore dodicenne di nome LUCA DREONI — Firenze — (scusa per il ritardo!), del quale, per ragioni di spazio, non posso pubblicare la lettera. Posso però spiegarti che la medaglia d'oro data a Strider si riferisce alla versione AMIGA, ed è stata data da ZZAP! inglese, quindi attento! Un saluto anche a DARIO PARRINELLO autore di una missiva in greco. Carlo sta cerando di decifrarla, ma conoscendo i suoi scarsi profitti scolastici in greco, c'è poco da fidarsi... (Scherzo, Carlo) Abbiamo aperto con una struggente poesia, chiudiamo con un'esecrabile canzone: IL MIO COMPUTER di BOCCHINI MARCO
"La puzza di silicio, mi fa girar la testa
quando sfioro i suoi circuiti è sempre la mia festa!
Mi guardo quando gioco, sul vetro del mio monitor,
mi accordo che con lui, mi sento proprio Walker"
Prosegue ancora per dodici pagine, ma direi che è meglio troncare.

USCITE E GIOITE

Carissima redazione di ZZAP!
Voglio narrarvi la storia della mia vita: "Nato nel lontano 1974, in un umile e freddo microprocessore di mamma Commodore, appena riscaldato da due chip sonori, i tre re Basic (C64, Amstrad e Sinclair) giunsero a me guidati da una stella a 8 bit e mi rivelarono la Via: ne resterà solo unooo!
E iniziò così un lungo duello fra immortali; passata la guerra del '15-'18, combattuta fra C64 e Speccy, è scoppiata quella del '45, dove gli 8 bit, alleati, paravano i colpi inferti loro da Amiga e Atari e i moti rivoluzionari delle prepotenti console, e la notizia della grande crisi è riecheggiata fin nella Posta dei numeri più recenti di ZZAP! Tuttavia chi è dotato di un po' di intuito ed è abituato a guardarsi intorno, magari con un po' di lungimiranza (come me, io uso Ottusil Fosforo) si sarà reso conto che il pericolo è scongiurato (sniff! Ah, che respiro di sollievo): le vendite di apparecchi a 8 bit sono pressoché stabili, addirittura è in aumento nel settore dell'usato, e la produzione di software è incalzante, come pure buona è la qualità dei prodotti. Quindi è tutto ancora come prima, sebbene nel mondo binario si susseguono ancora trasformazioni e rivoluzioni ad ogni megahertz che passa, ma del resto ciò è comprensibile, anzi, inevitabile, poiché lo stesso universo dell'informatica è nato dall'evoluzione con lo scopo di evolversi, e tutto ciò che attraversa il suo campo deve seguirne i mutamenti. Non stupitevi però se comportamenti come la pirateria restano saldi di fronte alla bufera dei cambiamenti: diversamente da come molti credono (in modo superficiale) questo fenomeno non è circoscritto ai beneamati videogames; molte persone in diverse occasioni trovano facile, comodo e redditizio sfruttare il risultato del lavoro altrui, anche perché esse non incontrano limitazione alcuna, bensì l'interesse da parte nostra. Per cui: o apriamo gli occhi e smettiamo di offrire a tutti i pirati del mondo l'occasione e la motivazione di piratare, oppure ci ritroveremo solamente una società poco originale, dove diverrà rara e rischiosa anche la libera iniziativa. Ma non struggiamoci in pensieri profondi e cupi, godiamoci questa bella giornata (si fa per dire, ci sono cinque gradi sotto zero, sono stanco e ho grippato la moto): uscite e gioite, perché tutto va bene!
By THE JACK MASTER — Piacenza

Aggiungerei volentieri qualche commento, ma devo uscire e gioire...

ORIGINAL OR NOTHING!

Salve a tutti,
vi scrivo perché ho notato l'editoriale del numero 41 dove si parlava della mancanza di originalità nei videogiochi; secondo me BDB ha centrato il bersaglio: l'aumento dei videogiochi di scarsa qualità è dovuto anche alla mancanza di fantasia da parte dei programmatori e delle software house, ma questo non è l'unico motivo. Molte nuove software house, infatti, si gettano sul mercato frettolosamente, in maniera sprovveduta, per rifilarci i loro prodotti mediocri a prezzi da capogiro e guadagnare in fretta (SCREEN 7, IMPRESSIONS, ecc) senza neanche tener conto che i loro programmatori non hanno alcuna esperienza nel settore. Altre volte, invece, le sofware house spendono miliardi per i diritti di un coin-op o di un film (anche per l'eccessiva pubblicità) dando mezz'ora di tempo al programmatore per realizzare il prodotto. Ancora, può essere colpa del programmatore che non si trova in un buon momento (o che non è capace, e allora dovrebbe cambiare mestiere). Tutto ciò, naturalmente, a discapito dei videogiocatori; fortunatamente, però, c'è ancora in giro qualche programmatore serio: CITADEL di Martin Walker, è un ottimo esempio di cosa si può fare con un po' di fantasia e di impegno, ma questo è solo un caso rarissimo. E' chiaro che, in un mercato come questo, la maggior parte degli acquirenti si rivolge all'unica "scappatoia" esistente, e cioè la pirateria, della quale le software house si lamentano tanto senza neppure pensare a combatterla adeguatamente; certo la combattono, ma come? Aumentando i prezzi e riempiendo i videogiochi di codici vari rovinandone completamente l'atmosfera. Ma loro continuano così, e poi si lamentano tanto della pirateria. Intendiamoci, io non sono un pirata, né tantomeno sono a favore delle pirateria, ho solo descritto i fatti così come stanno. Avrei ancora molto da dire, ma lo farò un'altra volta. Per ora chiudo qui, augurando molti altri anni di vita felice agli 8 bit (e a ZZAP!)
Alla prossima
AASX THE "SKITTISH" BOY
(questa me la devi spiegare, NDR)

E' importante precisare che l'originalità, secondo alcuni sempre più rara, secondo altri molto diffusa, non determina quasi mai il successo o no di un prodotto. Spieghiamoci: Silkworm non ha assolutamente niente di speciale, è uno spara e fuggi a scrolling orizzontale che non propone nulla di innovativo, ma nel suo campo è un gioco eccellente. Certo, non lo si può paragonare a "capolavori" come Projet Firestart, ma ciò non significa che non vi divertirete giocando a Silkworm. E' vero che sempre più spesso le software house puntano più sulla forma di un gioco che sul contenuto (vedi conversioni o spin-off), ma molto spesso la qualità degli stessi è elevatissima, vedi The Untouchables o Batman, per cui c'è poco da lamentarsi. Il divertimento va al di là dell'originalità, per cui io penso che la scarsa fantasia dei programmatori non sia poi così grave, se ciò che ci propinano promette ore e ore di divertimento assicurato. Non sono molto d'accordo quando dici che le software house non combattono adeguatamente la pirateria: la maggior parte investe ingenti capitali per studiare forme sempre più sofisticate di protezione, e a proposito dell'aumento dei prezzi, non direi che si è verificato... Meglio così. (Quoque tu, MBF... NdDE)

MEGA COMMENTONE FINALE

Ebbene sì, cari lettori, siamo arrivati alla fine. Trattenete le lacrime e soffiatevi il naso: la vita, dopotutto, continua. Stringete i denti e tenete duro fino al mese prossimo, fino alla prossima super Posta. Noto che, dopo un periodo di stasi quasi preoccupante, nuove correnti si agitano sottobanco, e la Posta è in fermento... Che dite, siamo maturi e lasciamo perdere oppure scateniamo uno dei nostri soliti (epici, lasciatemi dire, NDR) casini? Vi lascio con quest'enigma che vi terrà occupati per un bel po' di tempo e rinnovo l'appuntamento per il prossimo numero.

Palesemente vostro MBF

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

... ZZAP! DIVENTA PIU 'DURO' CHE MAI!

Non perdete il prossimo numero della vostra rivista preferita: abbiamo deciso di darvi quello che da tempo ci chiedevate: QUATTRO PAGINE IN PIU' e una 'vera' mega-tosta COPERTINA LUCIDATA, perché neanche il tempo e le intemperie possano intaccare la rivista Numero Uno per gli Otto Bit... contenti?

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZO:
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

CALABRIA:
CATANZARO - C & G COMPUTERS Via F. Acri 26
COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - EREDI LANZETTA ALBERICO Via Circumvallazione 71/4
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
DOGANA R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FIORINA (R.S.M.) - ELECTRONICS S.A. Via 5 Febbraio
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - GEMINI INFORMATICA Via Durante 6
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:
LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
OSTIA LDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 94
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Greecia 71
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo Degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
FORNOLA DI VEZZANO LIGURE (SP) - I.L. ELETTRONICA Via Aurelia 299
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - VIDEO PARK Via Carducci 5/7 R
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via Modena 14/20
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via V. Veneto 123
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti16/R
SAVONA - SCK COMPUTER Via Piave 78/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 88
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292

PIEMONTE:
ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT RE Via Girardengo 97
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - MASUCCI C.so Pisani 60/A
PALERMO - MMP Via Simone Corleo 6

TOSCANA:
AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 3/10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8
VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

ITALY 1990 E' LA TUA SFIDA!

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

MANUALE COMPLETO SULLA COPPA DEL MONDO

64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunita' per provare la tua conoscenza in campo calcistico: **D.** QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? **R.** ?

ACCURATA AZIONE DI GIOCO

Include: • ***Vari livelli di abilita', velocita', forza ed aggressivita'.*** • ***Scelta delle formazioni delle varie squadre.***

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!

CARATTERISTICHE DI GIOCO UNICHE

Includono: • **Opzione di giocatore contro giocatore.** • **Presentazione stile televisivo.** • **Opzione di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra.** • **Arbitro con la possibilita' di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!**

Presto disponibile per:
C64 c/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000

Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione. Ma per te LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

U.S. GOLD

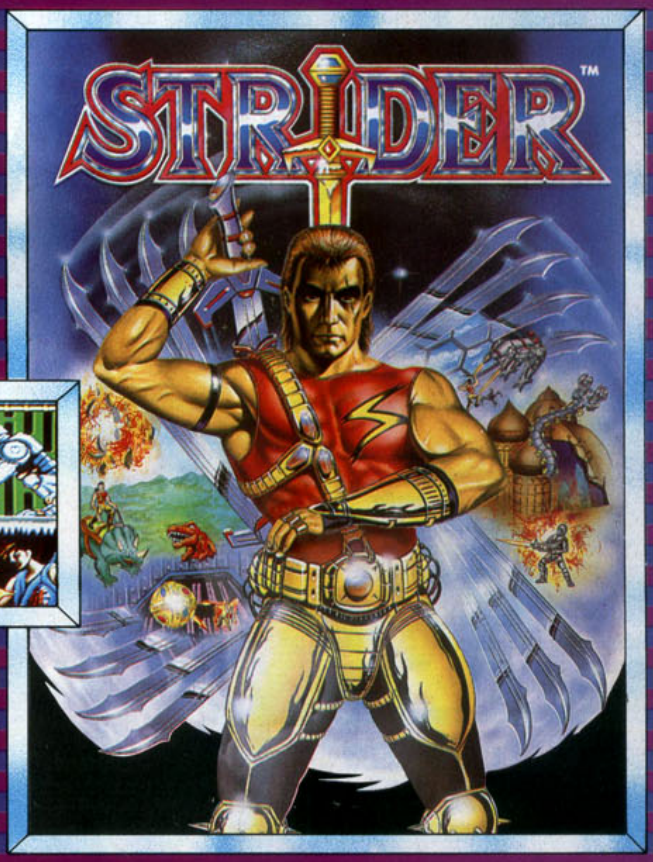
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

© 1990. U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.

DISPONIBILE A FEBBRAIO PER TUTTI I FORMATI

LEADER
DISTRIBUZIONE

15 MEDAGLIE D'ORO!!!



Gia' disponibile per tutti i formati

Gia' disponibile per tutti i formati

AMIGA SOLO LIT.
18.000

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

ITALY 1990 E' LA TUA SFIDA!

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

MANUALE COMPLETO SULLA COPPA DEL MONDO

64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunita' per provare la tua conoscenza in campo calcistico: **D.** QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? **R.** ?

ACCURATA AZIONE DI GIOCO

Include: • ***Vari livelli di abilita', velocita', forza ed aggressivita'.*** • ***Scelta delle formazioni delle varie squadre.***

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!

CARATTERISTICHE DI GIOCO UNICHE

Includono: • **Opzione di giocatore contro giocatore.** • **Presentazione stile televisivo.** • **Opzione di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra.** • **Arbitro con la possibilita' di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!**

Presto disponibile per:
C64 c/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000

Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione. Ma per te LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

© 1990. U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.